NINTENDO Wii • NINTENDO DS • Wii/DSi WARE • RETRO

11/09 • AUSGABE 151 • € 3,50

N-ZONE

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 11

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

MARIO & LUIGI ABENTEUER BOWSER

Großer Test: Das geniale Nintendo-RPG für den DS!

XXL-Test

Der Mega-Hit des Winters!

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN

DIE DS-KNALLER VON HEUTE UND MORGEN:
Pokémon, Scribblenauts, Okamiden, Kingdom Hearts & mehr!

TEST-TURNEN MIT Wii FIT PLUS:
Deswegen ist die Fortsetzung auch für echte Zocker spannend!

DIE BESTEN GAMES FÜR EURE Wii:
Dead Space, Resident Evil, FIFA 10, RTL Winter Sports

DIE KRONE DES M·I·D·A·S

Galileo MYSTERY

JETZT ÜBERALL IM HANDEL!

EIN SPANNENDES ADVENTURE VOLLER MYSTERIÖSER GEHEIMNISSE WARTET AUF DICH!

- ERFORSCHE EINE AUFREGENDE SPIELWELT IN ABENTEUERLICHEM MUSEUMSABIENTE
- LÖSE KNIFFLIGE RÄTSEL DURCH DEN KOMBINIERTEN EINSATZ DER CHARACTERE
- ÜBER 12 STUNDEN SPIELSPAß MIT ZUSÄTZLICHEN MINISPIELEN UND GESCHICKLICHKEITSTESTS
- DECKE DAS GEHEIMNIS UM DIE "KRONE DES MIDAS" AUF

SevenOne Intermedia NINTENDO DS. Wii PlayStation 2 LA ARTS

© 2009 ProSieben www.prosieben.de Lizenz durch MM MerchandisingMedia GmbH www.merchandisingmedia.com "PlayStation 2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo.

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Die Qual der Wahl haben derzeit zahlreiche Wii- und DS-Besitzer, denn die Masse an Top-Spielen macht die Kaufentscheidung in den Monaten vor Weihnachten sehr schwer. **Mario & Luigi: Abenteuer Bowser** oder **Kingdom Hearts: 358/2 Days** – welches RPG enstpricht meinem Geschmack? Oder doch mit **Scribblenauts** ein Experiment wagen? **Dead Space: Extraction** oder **Resident Evil: The Darkside Chronicles**? **Guitar Hero** oder **Rock Band**? Kein Problem, denn wir haben uns durch die aktuelle Spieleflut gekämpft und verraten, welche Spiele den Kauf wert sind! Und neben lang ersehnten Krachern wie **Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen, Wii Fit Plus** oder **FIFA 10** haben es auch noch tolle Geheimtipps der Marke **Muramasa: The Demon Blade** oder **Mini Ninjas** mit in die aktuelle Ausgabe geschafft!

In unserem beliebten Retro-Teil beleuchten wir diesen Monat die einstmalige Rivalität zwischen den Maskottchen Mario und Sonic. Zudem haben wir ein paar tolle Tipps & Tricks für euch parat: Die schwersten Rätsel aus **Professor Layton und die Schatulle der Pandora**, freischaltbare Extras für **Metroid Prime Trilogy** und Tipps zu **Scribblenauts** helfen euch beim Spielen auf jeden Fall weiter! Weiterhin dürft ihr euch wie jeden Monat über die neuesten Virtual-Console-, Wii- und DSi-Ware-Spiele sowie spannende News aus der Nintendo-Fan-Community freuen.

Da die N-ZONE seit der vergangenen Ausgabe im neuen Look erstrahlt, gibt's natürlich eine Menge Feedback seitens unserer Leser. Das haben wir uns zu Herzen genommen und das Heft weiter optimiert. So ist nun wieder ein DVD-Cover zum Ausdrucken enthalten, die Charts sind umfangreicher denn je und darüber hinaus wurde in der euch vorliegenden Ausgabe noch Feinschliff am Heft betrieben. Ganz im Sinne unseres Mottos „Der Leser ist König" möchten wir euch auch weiterhin bitten, uns mit Leserbriefen oder online auf www.n-zone.de eure Wünsche und Anregungen für die N-ZONE mitzuteilen. Vielen Dank dafür!

Und nun wünschen wir viel Spaß beim Lesen.

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

MARIO & SONIC

MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE.

- **Artikel, den in diesem Monate jeder aus dem Team machen wollte:** *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen*
- **Artikel, den niemand machen wollte:** *Die Tipps & Tricks zu Professor Layton und die Schatulle der Pandora. Schließlich will sich niemand den Spielspaß kaputt machen, weil man dieses geniale Spiel unter Zeitdruck spielen muss.*
- **Gesamte Spielzeit, um die Tipps & Tricks zu Professor Laytons zweitem Abenteuer zu recherchieren:** *18 Stunden*
- **Anstrengendste Rubrik des ganzen Hefts:** *Die Charts, dicht gefolgt von den News im Magazin-Teil. So viele Tabellen! So viele Bilder! So viele Überschriften! So viel Text! So viel von allem!*
- **Anzahl an Spieletests in dieser Ausgabe:** *44 (DSiWare, WiiWare und Virtual Console inklusive)*
- **Davon halbwegs gute Spiele:** *Weniger als die Hälfte*
- **Preis des Monats:** *2,50 Euro. So „teuer" war am Tag des Redaktionsschlusses ein Schnitzel in der Kantine.*

INHALT 11/2009

START

DVD-Inhalt	06
Editorial	03
Inhalt	04

VORSCHAU

Magazin	08
Most Wanted	14

Wii

Galileo Mystery: Die Krone des Midas	20
Need for Speed: Nitro	18
Rabbids Go Home	23
Resident Evil: The Darkside Chronicles	16
RTL Winter Sports 2010	22

DS

Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth	27
Okamiden	25
Pokémon HeartGold/SoulSilver-Edition	24

TEST

Charts	72
Das Team	29
Kalender	33
Meinungsmache	30
Releasetermine	32
So testen wir	28
Top-Spiele	70

Wii

Dead Space: Extraction	38
DiRT 2	58
Dragonball: Revenge of King Piccolo	53
FIFA 10	40
G-Force	58
Ghostbusters: The Video Game	46
Guitar Hero 5	56
Harvest Moon: Baum der Stille	50
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	34
Muramasa: The Demon Blade	54
MySims Agents	59
Rock Band Beatles	57
Spore Helden	59
Star Wars: Clone Wars: Republic Heroes	44
TMNT: Smash-Up	48
Wii Fit Plus	42
WWE Smackdown vs. RAW 2010	55
Yu-Gi-Oh! 5D's Wheelie Breakers	52

DS

Ghostbusters: The Video Game	47
Kingdom Hearts 358/2 Days	66
Mario & Luigi: Abenteuer Bowser	60
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	37
Marvel Ultimate Alliance 2	68
Metropolis Crimes	68
MySims Agents	69
Scribblenauts	64
Space Invaders Extreme 2	69
Star Wars: Clone Wars: Republic Heroes	45

VORSCHAU | POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER

CHRISTOPH

Direkt aus der japanischen Version der neuesten Rollenspiel-Editionen stammen unsere Eindrücke zum möglicherweise besten **Pokémon**-Spiel aller Zeiten. Lohnt sich das Sammeln und Tauschen auch diesmal wieder? Lest es in unserer großen Vorschau im Heft!

24

TEST | MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER

SEBASTIAN

Das Warten hat ein Ende: Endlich erscheint Marios neuester Rollenspielauftritt für den DS auch hierzulande. Wir verraten euch, ob das Brüder-Gespann auch diesmal wieder das Nintendo-Handheld rockt!

60

ONLINE

DSi-Kanäle	76
VideoGamesZone	78
Wii-Kanäle	74

SERVICE

DVD-Cover zum Ausschneiden	91
Spielerforum	88
Tipps & Tricks:	
Metroid Prime Trilogy	87
Professor Layton und die Schatulle der Pandora	86
Scribblenauts	87

RETRO

Mario & Sonic – zwei wie Pech und Schwefel?	82
Retro-Startseite	80
Schritt für Schritt zur Zelda-Sammlung	84

MEINUNGEN

Interview	93
Kolumne	94
Leserbriefe	90

FINALE

N-ZONE-Shop	96
Heftvorschau	98
Impressum	98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth, Vorschau	27
Addy Junior und die verzauberte Natur, News	09
Bit.Trip Core, Online	75
Bomberman Blitz, Online	77
Dead Space: Extraction, Test	38
DiRT 2, Test	58
Drachen: Kampf der Giganten, News	09
Dragonball: Revenge of King Piccolo, Test	53
DuckTales, Retro	81
FIFA 10, Test	40
Flight Control, Online	77
Galileo Mystery: Die Krone des Midas, Vorschau	20
G-Force, Test	58
Ghostbusters: The Video Game, Test	46, 47
Guitar Hero 5, Test	56
Harvest Moon: Baum der Stille, Test	50
Kampf der Giganten: Drachen Bronze-Edition, Online	77
Kingdom Hearts 358/2 Days, Test	66
Knigge: Spielend zum guten Benehmen, News	09
Let's Party, News	09
LostWinds: Winter of the Melodias, News	12
Maestro! Jump in Music, News	08
Mario & Luigi: Abenteuer Bowser, Test	60
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen, Test	34, 37
Marvel Ultimate Alliance 2, Test	68
Metroid Prime Trilogy, Tipps &Tricks	87
Metropolis Crimes, Test	68
Muramasa: The Demon Blade, Test	54
Musiic Party: Rock the House, News	11
MySims Agents, Test	59, 69
Need for Speed: Nitro, Vorschau	18
Okamiden, Vorschau	25
Oscar in Toyland, Online	76
Playmobil Circus, News	09
Playmobil Ritter: Helden in Rüstung, News	09
Pokémon Goldene Edition HeartGold/Silberne Edition SoulSilver, Vorschau	24
Professor Layton und die letzte Zeitreise, News	08
Professor Layton und die Schatulle der Pandora, Tipps &Tricks	86
Rabbids Go Home, Vorschau	23
Resident Evil: The Darkside Chronicles, Vorschau	16
Rock Band: The Beatles, Test	57
RTL Winter Sports 2010, Vorschau	22
Rygar, Test	74
Scooby-Doo: Geheimnisvolle Abenteuer, News	09
Scribblenauts, Test, Tipps & Tricks	64, 87
Sonic & Sega All-Stars Racing, News	09
Space Invaders Extreme 2, Test	69
Spore Helden, Test	59
Star Wars: Clone Wars: Republic Heroes, Test	44, 45
Super Meat Boy, Online	75
Super Star Wars, Retro	74
Tales of Monkey Island Episode 2, Online	75
The Legend of Zelda, Retro	82
The Legend of Zelda: A Link to the Past, Retro	82
The Legend of Zelda: Majora's Mask, Retro	82
TMNT: Smash-Up, Test	48
Where's Waldo?, Retro	80
Wii Fit Plus, Test	42
Wiley's WireWay: Total Verboingt, News	12
Wörterbuch 6 in 1, News	77
WWE Smackdown vs. RAW 2010, Test	55
Yu-Gi-Oh! 5D's Wheelie Breakers, Test	52

DVD-INHALT 11/2009

EXKLUSIV FÜR UNSERE ABONNENTEN!

Infos auf Seite 96!

TOP-THEMA

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen:
Die Disziplinen
Das Drumherum
Die DS-Fassung

VORSCHAU

Wii

Tony Hawk: RIDE (Wii)

DS

Pokémon HeartGold & SoulSilver

TEST

Wii

FIFA 10
Guitar Hero 5
Pokémon Rumble (Import)
Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up

TEST

DS

Mario & Luigi: Abenteuer Bowser
Kirby Super Star Ultra
Professor Layton und die Schatulle der Pandora
Scribblenauts

SPECIAL

5-Minuten-Test-Terrine
James Cameron's Avatar (Interview mit den Entwicklern)
Kampf der Giganten: Drachen (Entwicklertagebuch)
Monster Hunter Tri (Interview)
Infinite Space (Anime Teil 3) Spectrobes: Der Ursprung (Wer sind die Specttrobes?)
Spectrobes: Der Ursprung (Das Gameplay)
Spectrobes: Der Ursprung (Rallen und Jeena)
Spectrobes: Der Ursprung (Das Besondere)
Teenage Mutant Ninja Turtles Smash-Up (Entwicklertagebuch)

SPIELE-TRAILER

Abenteuer auf der Delfininsel
Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth
CSI: Crime Scene Investigations
Die wahnsinnige Welt des Sports
Firefighter
Free Running
International Athletics
Jambo Safari
Knigge
Let's Party
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Miami Crisis
Mini Ninjas
Pop'n Rhythm
Rabbids Go Home
Rabbids Go Home (Tokyo Game Show)
RTL Wintersports 2010
WireWay
Wo die wilden Kerle wohnen

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen un Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an die folgende Adresse:

Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kenwort DVD 11/09, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

*Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

Das aktuelle N-ZONE-DVD-Cover zum Ausdrucken findet auf der Seite 91 der vorliegenden Ausgabe..

Jetzt überall im Handel!

GEWINNE AUF
GAMESDE
EINE VON 50 SONNENBRILLEN AUS DER GINALISA EYEWEAR COLLECTION!

Gehe mit Gina-Lisa auf Event- und Einkaufstour quer durch Deutschland und lasse die Kreditkarte glühen!

CALIBRE Caipirinha GAMES NINTENDO DS. SevenOne Intermedia

(c) 2009 Published by SevenOne Intermedia GmbH, Medienallee 6, 85774 Unterföhring. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.

Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

PROFESSOR LAYTON
UND DIE LETZTE ZEITREISE

DS Im nächsten Teil der Layton-Saga bekommt Luke es mit einem mysteriösen Zukunfts-Ich zu tun!

Wer sich beim Anblick der hier abgedruckten Motive verwundert die Augen reibt, dem können wir beipflichten: Uns erging es exakt genauso. Aber keine Sorge, euer Sehorgan ist völlig in Ordnung. Im dritten **Layton**-Teil, der in Japan schon seit dem 27. November 2008 erhältlich ist und vermutlich nächstes Jahr zu uns kommt, trifft Professoren-Lehrling Luke auf eine ältere Version seiner selbst. Gerade als sich das Zweiergespann in die englische Hauptstadt begibt, um dort eine Zeitmaschine in Augenschein zu nehmen, erreicht die beiden ein Hilferuf in Form eines handgeschriebenen Briefs, dessen Absendedatum zehn Jahre in der Zukunft liegt. Unterschrieben hat ihn kurioserweise ein gewisser Luke. Bei näherer Betrachtung stellt sich heraus, dass es genau DER Luke ist, nur scheint dieser um ein paar Jährchen gealtert zu sein. Es kommt, wie es kommen muss: Die Zeitmaschine wird natürlich von Professor Layton und Luke erprobt … und plötzlich finden sich die Spürnasen im London der Zukunft wieder. Und dort treffen sie dann auch auf Lukes älteres Spiegelbild. Irgendwas ist also offenbar schiefgelaufen und die aufgeworfenen Fragen werden im Verlauf der etwa fünfzehnstündigen Spielzeit auch nicht weniger. Als sie irgendwann in einem ominösen Kasino landen und ein schießwütiger Typ die Waffe auspackt, behelfen sich die Rätseldetektive auf besonders kuriose Art und Weise und wehren sich mit einem Geschoss, das Spielmünzen um sich schleudert. Das Abenteuer mit den typischen **Professor Layton**-Knobeleien nimmt seinen Lauf … ■

Christoph meint: *„Einen deutschen Namen, geschweige denn einen Veröffentlichungstermin, zum dritten **Layton**-Teil gibt es zwar noch nicht, aber wir haben keine Zweifel, dass das Spiel auch irgendwann 2010 zu uns kommt. Schließlich erfreut sich die Serie hierzulande größter Beliebtheit. In Japan heißt das Abenteuer übrigens **Reiton-kyōju to saigo no jikan ryokō**. Weil das vermutlich niemand verstehen würde, haben wir den Titel ins Deutsche übersetzt und ihn als Überschrift über diese Meldung geschrieben.“*

MAESTRO!
JUMP IN MUSIC

DS Hier kommt eines der besten Musikspiele für DS!

Ein rosa Vogel ist auf der Mission, alle geklauten Melodien wieder zurückzuerobern. Ihr bereist viele verschiedene Umgebungen, etwa eine Wasser- oder Westernwelt, die wie Jump&Run-übliche Levels aufgebaut sind. Doch es gibt einen gravierenden Unterschied: Ihr dürft das Umfeld klangvoll steuern und so werden Seile wie Gitarrensaiten zum Schwingen oder Gegner mit einem Trommelschlag zum Platzen gebracht. Im Takt von bekannten Musikstücken, unter anderem einer modernen Version von Beethovens Fünfter Symphonie, schreitet ihr durch viele knifflige Stages. Dabei unterstreichen die knuddelige 2D- und die 3D-Animation den süßen Charme des Spiels. ■

Sandra meint: *„Dieses Spiel hat mich von Anfang an in seinen Bann gezogen und ich hatte viel Spaß, hochkonzentriert ein paar Levels durchzuspielen. Ich werde **Maestro!** auf jeden Fall im Auge behalten und mich sehr darüber freuen, wenn der rosa Vogel auch hier bei uns erscheint.“*

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

PLAYMOBIL CIRCUS (Wii)

Juhu, wieder eine Minispielsammlung für die Wii! Darin wird euch mal wieder Altbekanntes wie das Ausführen von Gesten im richtigen Moment und Schüttel-Einlagen geboten. Immerhin bleibt das Setting der **Playmobil**-Marke treu und die Spielchen sind witzig inszeniert. So lasst ihr Affen an Schnüren tanzen, schickt eine Kuh per Trampolin in luftige Höhen oder fallt als Clowns durch brennende Reifen. Wirklich innovativ, herausfordernd und motivierend ist das allerdings nicht. Da bauen wir lieber wieder unsere Playmobil-Tankstelle auf. Jawohl. ■

LET’S PARTY (Wii)

Ein Lorenwagenrennen gegen ein überdimensionales Rindvieh? Klingt schräg, ist aber eine der Aufgaben in Konamis Minispielsammlung **Let’s Party**. Auch sonst geht es in diesem verrückten Party-Spektakel häufig darum, die Wii-Fernbedienung wild zu schütteln. Ihr wisst schon, es ist eines dieser Spiele, bei denen man nach dem Zocken einen Krampf in den Gliedern verspürt. Aber das ist gar nicht mal negativ gemeint. **Let’s Party** ist noch nicht im Handel erhältlich, erscheint aber in Kürze. Und es zeichnet sich ab, dass es eine weitere gute Spielesammlung wird. ■

ADDY JUNIOR UND DIE VERZAUBERTE NATUR (Wii)

Dass sich der DS schon längst zur Allround-Plattform entwickelt hat, ist klar. Sonst gäbe es kein Langenscheidt-Wörterbuch, keinen Korg-Synthesizer und kein Gartenlexikon in unserem Modulschacht. Doch der Trend der Hersteller geht offenbar hin zur Wii: **Addy Junior und die verzauberte Natur** ist ein Lernspiel für die ganz Kleinen, bei dem spielerisch der Umgang mit der Umwelt vermittelt wird. Die Zielgruppe des Spiels sind Kinder zwischen vier und acht Jahren. **Addy Junior** ist ab dem 12. November erhältlich. ■

PLAYMOBIL RITTER: HELDEN IN RÜSTUNG (DS)

Und noch ein **Playmobil**-Spiel: Im Gegensatz zum Affenzirkus (siehe obiger Kasten) haben wir es hier überraschenderweise mit einem recht guten Spiel zu tun. Ihr müsst als Ritter verschiedene Quests für den König und andere wichtige Personen des Hofadels erledigen. Dabei lauft ihr entweder in typischer Jump&Run-Manier von links nach rechts und entledigt euch mit eurem Schwert der Gegner oder spielt kleine, in die Handlung eingebundene Minispiele. ■

SCOOBY DOO: GEHEIMNISVOLLE ABENTEUER (Wii/DS)

In diesem Action-Adventure hüpft ihr nicht nur in hübschen Arealen herum, sondern müsst nebenbei auch unzählige Scooby-Snacks sammeln und kleinere Rätsel auf dem Touchscreen lösen. Dabei sind die Helden immer zu zweit unterwegs, und um voranzukommen, müsst ihr immer wieder zwischen den beiden Figuren wechseln. Ihr solltet keine Gänsehaut erwarten, denn auch wenn es um Geister geht, wird alles serien- und kindgerecht präsentiert. ■

DRACHEN: KAMPF DER GIGANTEN (DS)

Nach den Dinos sind jetzt die monströsen Drachen an der Reihe, sich in epischen Kämpfen gegenseitig die Schuppenhaut zu demolieren. Nur kommt zu Beginn kein Spielfluss auf, wir mussten ob der langen und nicht abbrechbaren Reden des Oberdrachen das eine oder andere Gähnen unterdrücken. Das Kampfsystem ist ganz interessant. Es gilt, Punkte miteinander zu verbinden, um starke Angriffe auszuführen. Unser Eindruck also: Daumen in Mittelposition. ■

KNIGGE: SPIELEND ZUM GUTEN BENEHMEN (DS)

Wusstet ihr, dass eine perfekt gebundene Krawatte mit dem Gürtel abschließt? Nein? Wir auch nicht. Deshalb tragen wir in der Redaktion auch nur T-Shirts und Pullover. Der Knigge-Ratgeber für DS entpuppte sich indes als informative Fundgrube für all jene, die in der Gesellschaft im Rampenlicht stehen. Referat vor der Schulklasse? Abendessen mit den Chefs? Bei diesen Gelegenheiten will man natürlich gut dastehen. Und deshalb lohnt sich die Aneignung guten Benehmens. ■

Wii-SPARMENÜ
ZUM MITNEHMEN, BITTE!

Wii Wii + Fernbedienung + MotionPlus + **Wii Sports** + **Wii Sports Resort** = 200 Euro?

Wenn man annimmt, dass Großbritannien als Testmarkt für das restliche Europa eine neue Marketing-Aktion erprobt, dann könnte schon bald ein interessantes Angebot von der Insel zu uns schwappen: Die Wii wird dort für 180 britische Pfund angeboten, inklusive Fernbedienung, Wii MotionPlus, **Wii Sports** und **Wii Sports Resort**. Nach aktuellem Wechselkurs umgerechnet, sind das nur 196 Euro. Für diese Summe bekommen Engländer derzeit MotionPlus und das Minispiel-**Resort** zur Konsole dazu, während die übrigen Europäer 50 Euro allein für Spiel und Zubehör berappen müssen. Wir mutmaßen, dass Nintendo mit dieser Preis-Offensive testen möchte, ob sich die Briten mit dem Billig-Bundle (noch) leichter zum Kauf einer Wii bewegen lassen. Bei entsprechendem Erfolg könnte das Bundle dann auch flott in anderen Ländern angeboten werden. Wobei ein Import beim aktuell günstigen Wechselkurs auch eine Option wäre …

Und wie war's früher?

Wir erinnern daran, dass Nintendo seit dem Wii-Launch bislang noch keinerlei Konsole-mit-Spiel-Pakete in Deutschland geschnürt hat. Zwar hat der Handel selbsttätig mehr oder weniger attraktive Kartons zusammengepackt, aber diese Aktionen gingen nicht von Nintendo aus. Zur Erinnerung: Zur N64-Ära waren drei Jahre nach dem Launch bereits Bundles mit **Donkey Kong 64**, **Super Mario 64**, **Star Wars Episode 1 Racer** sowie diversen farbigen Konsolen-Sets erhältlich. Und auch beim Super Nintendo war man eifrig bei der Sache, die Kartons zu füllen: Ob das More Fun Set (inklusive Super Game Boy), das Super-Mario-Set (mit **Super Mario World** und **Super Mario All-Stars** auf einem einzigen Modul) oder viele weitere, zum Teil nur kurzzeitig im Weihnachtsgeschäft erhältliche Bundles – früher war es offenbar Mode, dem Käufer neben der Konsole gleich ein paar Games mitzugeben. ■

Christoph meint: *„Wer seine Konsolen stets am ersten Tag kauft, wird in der Regel von Bundles nicht viel mitbekommen. Denn erfahrungsgemäß werden solche „Konsole plus Top-Spiel"-Sets erst Monate nach dem Systemstart angeboten. net jetzt ein solches Paket? Und warum gerade in Großbritannien, wo die Wii weggeht wie warme Semmeln? In Japan laufen die Hardware-Verkäufe im Augenblick viel schleppender: Häufig landet die Wii nur auf dem abgeschlagenen dritten Platz der Wochen-Charts, weit hinter dem Nintendo DSi und der PlayStation Portable. Es würde Nintendo meines Erachtens guttun, im Heimatland nicht noch kräftiger an der Preisschraube zu drehen. Ein Besinnen auf richtig gute Spiele wäre besser. Aber in Kürze kommen ohnehin* ***New Super Mario Bros. Wii*** *und* ***The Legend of Zelda: Spirit Tracks****. Das passt!"*

GERÜCHTEKÜCHE
…….wir wärmen alles für euch auf

Was ist dran am Gerücht, dass es in ***Sonic & Sega All-Stars Racing*** *folgende freischaltbaren Fahrer gibt: AiAi, Alex Kidd, Amigo, Amy, Beat (aus* ***Jet Set Radio****), Big the Cat, Knuckles, Tails, Sonic, Shadow? Eigentlich wäre das ja nichts Besonderes, es sind schließlich alles Sega-Figuren. Aber ist es denkbar, dass Mario, Luigi, Banjo, Kazooie, Yoshi, Ratchet, Clank, die Miis, die Viecher aus* ***Viva Piñata*** *und die Helden des Lionhead-Rollenspiels* ***Fable 2*** *anwählbar sind, zumindest auf ihren jeweiligen Stammkonsolen? Das behauptet jedenfalls die unten angegebene Quelle. Wir glauben es nicht. Denn* ***Sonic & Sega All-Stars Racing*** *ist kein* ***Super Smash Bros. Brawl****. Ein solcher Figurentausch müsste stets mit Nintendo, Sony und Microsoft abgestimmt werden – und die Verhandlungen dürften nicht leicht sein. Wir wollten's genau wissen und fragten Sega, was am Gerücht dran ist. Aber die wollten uns – Überraschung! – nichts verraten.* ***Quelle: www.videogamesblogger.com***

TOPS & FLOPS

↓ HORRORSKOP

Was sollen wir denn mit Horoskopen auf der Wii anfangen? Den Glückstagkanal gibt es zwar gratis zum Herunterladen, allerdings gilt hier mal wieder die Lebensweisheit: „Was nichts kostet, ist auch nichts." Es mag ja ganz witzig sein, vorab zu erfahren, ob einem das Glück heute hold ist, aber welchen Nutzen hat es eigentlich, dass einem die Konsole verrät, dass die Freundschaft zwischen Mii A und Mii B im Zeitraum C gleich geblieben ist. Aber eine gute Seite hat der Kanal: Er empfahl uns doch glatt, unser Zimmer „in Maßen" aufzuräumen!

↑ DOPPELPACK

Wer versucht hat, **Wii Sports Resort** ohne zweites MotionPlus mit einem Mitspieler zu zocken, weiß: Allzu viel Spaß kommt da nicht auf, denn so richtig Laune macht's nur, wenn man gleichzeitig am Drücker ist. Das hat offensichtlich auch Nintendo bemerkt und bietet seit Kurzem ein Paket an, bestehend aus **Wii Sports Resort** und zwei MotionPlus-Steckern. Der Aufpreis gegenüber der Variante mit einem „Steuerungs-Plus": 10 US-Dollar. Ein fairer Deal! Dafür haben wir Europäer im Vergleich zu den Amis die hübschere Verpackung.

↑ ZELDA MIT SPRECHBLASEN

Schon die Mangas zu **Ocarina of Time** (Band 1 mit dem jungen Link, Band 2 mit dem erwachsenen Link) verschlungen? Ja? Dann hat der Tokyopop-Verlag bald Nachschub für euch: Ende November kommt **Majora's Mask** als eigenständiger, 192-seitiger Comic in den Handel und im Februar 2010 folgt Teil 1 der **Oracle of Seasons**-Saga. N-ZONE-Japan-Experte Sebastian Billmeier kennt die Mangas übrigens schon als US-Fassung und bescheinigt ihnen einen hochwertigen Zeichenstil aus der Feder von Akira Himekawa.

↑ BESTER!

In einer Rangliste des Unternehmens A.T. Kearney, welche die effizientesten Firmen 2009 ermittelte, landete Nintendo auf dem ersten Platz. Die insgesamt 2.500 teilnehmenden Firmen wurden nach dem Absatz im vergangenen Jahr sowie den international anteiligen Verkäufen bewertet. Damit sicherte sich Nintendo weltweit den Platz an der Spitze, noch vor dem Internet-Primus Google, der nur auf den zweiten Rang kam. Auf den weiteren Positionen: Apple (Platz 3), Doosan Heavy Industries (Platz 4), Hyundai (Platz 5). Wir gratulieren Iwata-san!

↓ FAKE-ALARM!

Wir wissen zwar nicht, wie die Wii-Haustiersimulation **Paws & Claws: Pet Vet** auf Deutsch heißt, aber das interessiert uns auch gar nicht. Genießt lieber die herrlich-unbeholfene Art und Weise, wie das Cover gestaltet wurde. Peinlich, peinlich!

MUSIIC PARTY
ROCK THE HOUSE

Wii Total schräg: Ein Spiel mit zwei i im Titel, aber ohne W am Anfang!

Der Doppelvokal im Spielenamen ist nicht die einzige Auffälligkeit dieses Wii-Musikspektakels: Ihr rockt alleine oder mit zwei Freunden zum Rhythmus der 30 Songs ab und nehmt wahlweise eines von drei Instrumenten zur Hand. Sieben Schauplätze und massig Bonusinhalte, zum Beispiel Videos, in denen man die Entwickler beim Abrocken sieht, sollen auch langfristig unterhalten. Und anders als bei **Guitar Hero** und **Rock Band** braucht's auch keinerlei Zusatz-Hardware. Mirko Hering, einer der Entwickler, erklärt uns dazu: „So sehr ich es selbst schätze, auf Plastikinstrumenten zu musizieren, denke ich, dass es vielen Spielern die Möglichkeit nimmt, ein tolles Musikspiel zu spielen, nur weil sie nicht so viel Geld dafür ausgeben wollen. **Musiic Party** zeigt, dass es möglich ist, auch ohne Plastikklampfe mittendrin zu sein! Jeder kennt das doch, wenn man zu seinem Lieblingssong im Radio laut mitsingend imaginäre Gitarrensoli spielt. Da brauchst du ja auch keine Gitarre, um Spaß zu haben." ■

Christoph meint: *„Ich durfte **Musiic Party** schon antesten und befürworte den Fokus aufs Spielen ohne Plastikklampfen. Reicht ja schon, wenn das **Rock Band**-Schlagzeug und die **Guitar Hero**-Gitarren bei mir zu Hause stehen. Mir hat das Rocken definitiv Spaß gemacht. Und die (Cover-)Songs klingen auch toll."*

CARRERA FÜR GEWINNER

Kann man dafür jemals zu alt sein? **Nein!**

Nintendo Lizenz:
TM & © 2009
Nintendo

Damit Männerherzen höher schlagen, braucht's keine Action-Man-Figuren oder **Transformers**-Verfilmungen. Manchmal genügen schon drei Handregler und eine 8,7 Meter lange Rennpiste. Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Carrera drei Carrera DIGITAL 143 **Mariokart**-Wii-Sets, die alles enthalten, um sofort loszuflitzen: Zwei Loopings, einen Tunnel, eine Steilkurve, Geradeaus-Streckenabschnitte für spannende Überholmanöver sowie Prinzessin Peach, Mario und Luigi als Rennfahrer im „Wild Wing"-Kart. Weitere Infos unter www.carrera-toys.com. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, schreibt eine Postkarte an:

Computec Media AG • Redaktion N-ZONE • Kennwort Carrera • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
Teilnahmeschluss ist der **17. November 2009**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

LOSTWINDS
WINTER OF THE MELODIAS

Wii Eines der besten WiiWare-Spiele wird fortgesetzt!

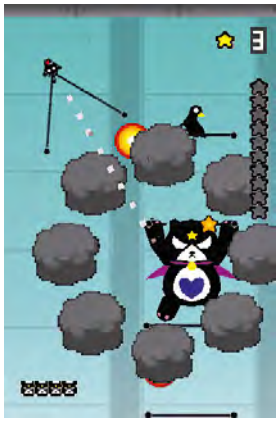
Als **LostWinds** zum WiiWare-Start im Mai vergangenen Jahres erschien, waren die Spieler weltweit begeistert: Ein so kreatives Adventure hatten sie eher zum Vollpreis erwartet, aber nicht als 10-Euro-Download. Kritik gab es nur für die relativ kurze Spielzeit von gerade mal drei Stunden. Mit dem Nachfolger **Winter of the Melodias** geht die Geschichte weiter. Die Entwickler versprachen uns auf einem Presse-Event in London einen Wechsel zwischen Sommer und Winter, außerdem lassen sich jetzt auch Schneebälle formen und werfen, was vorher noch nicht möglich war. Clevere Rätsel, bei denen mal wieder die Wii-Fernbedienung zum Einsatz kommt, runden das Vergnügen ab. Auf die Frage, wann das Spiel denn erscheint, antwortete der Produzent nur kurz und knapp: „Bald". ■

Christoph meint: *„Das, was ich gesehen habe, hinterließ schon einen sehr guten Eindruck. Klar, dass Entwickler Frontier die Grafik-Engine aus dem letzten Teil übernimmt, alles andere wäre auch wirtschaftlich nicht sinnvoll. Nur mit der Wegfindung hatte ich beim Anspielen in London so meine Probleme. Aber ich bin mir sicher, dass es an meinem Zeitdruck vor Ort lag … nicht am mangelnden Talent."*

WIREWAY

DS Lust auf einen Zungenbrecher? „Der Held von **Wiley's WireWay** heißt Wiley."

Auf ihrem Weg durch die Galaxie treffen die sympathischen Aliens Wiley und ReFresh auf den Planeten Erde, vor allem aber auf den wertvollen Rohstoff Elan, der zufälligerweise genau die Form von Sternen hat und hier reichlich geerntet werden kann. Wertvoll ist er selbstverständlich nur, weil ihn die beiden Aliens auf UFOBay gewinnbringend verkaufen können – das heißt, wenn Wiley überhaupt rankommt. Durch Ziehen an Drahtseilen kann er per Stylus durch die bunte Welt in Richtung Elansterne geschossen werden. Je nachdem, wie schnell er dabei ist und wie viele er einsammelt, erhält er eine dementsprechende Bewertung. **Wiley's WireWay: Total Verboingt** ist witzig gestaltet und bietet zwei verschiedene Modi, beansprucht eure Hirnzellen, kann allerdings auch schnell in Frust ausarten. Wer die Nerd-Komik der Protagonisten aber versteht, wird allein dadurch schon genug unterhalten und kann sich mit einem Grinsen im Gesicht auf das eigentliche Spiel einlassen. ■



Christine meint: *„Wer auf der Suche nach einem netten Zeitvertreib mit viel Insider-Humor ist, wird mit **WireWay** gut bedient sein. Es bietet solide Puzzle-Action mit ganz speziellem Charme und fesselt trotz des simplen Gameplays und der einfachen Grafik. Also kurz gesagt: Hinter der Fassade steckt viel!"*

Gewieft: Bei Endgegnern ist eine gewisse Portion Hirnschmalz vonnöten. Nur so geht es den Feinden an den Kragen.

MUSS ES IMMER NUR NINTENDO SEIN?

Balance Board, Wii-Fernbedienung, Headset und Ladestation im Test

Wer früher von einem Freund zum Spielen eingeladen wurde, konnte davon ausgehen, dass dieser mehr als einen einzigen Controller besitzt. Doch in aller Regel waren die meisten Steuerbretter keine Original-Pads, sondern Drittherstellter-Zubehör. Der Grund: Dieses war häufig so billig, dass man nicht viel falsch machen konnte. Heute ist das anders: Bis vor Kurzem wurde die Wii-Fernbedienung nur von Nintendo selbst angeboten, und wenn es ausnahmsweise ein Fremdhersteller-Produkt gab, dann war dieses entweder schlecht oder genauso teuer, weshalb man sich gleich fürs Original entschied. Mit der Remote XS und dem Premium Fitness Board von Snakebyte sind nun zwei Zubehörteile in der Redaktion gelandet, die mit den Vorbildern aus dem Hause Nintendo mithalten müssen. Klappt es?

Fitnessbrett hui, Fernbedienung geht so

Beim Praxistest mit **Wii Fit Plus** und **Mario & Sonic** zeigt sich ein gemischtes Bild: Während das Fitness Board uneingeschränkt funktioniert und kaum ein Unterschied zum Original-Balance-Board festzustellen ist, offenbart die Remote XS Schwächen in der Präzision: Der Zeiger zuckelt bei zu geringer Entfernung zum Fernseher unruhig hin und her. Spieler, die weiter weg sitzen, profitieren aber unter Umständen von der großen Reichweite. Dafür hapert's in puncto Genauigkeit: Hier ist die 100%ig präzise Wii-FB von Nintendo viel besser. Wir testeten außerdem die „Contact-free Charger"-Ladestation von SpeedLink, eine Ladeschale für zwei Fernbedienungen, bei der sich die Akkus per Induktion auftanken. Hier gibt es nichts zu mäkeln, auch die Ladezeit ist kurz. Und zu guter Letzt wollten wir wissen, wie sich das DS-Headset von Brooklyn im Test schlägt. Erkenntnis: Funktioniert einwandfrei, lediglich das verwendete Hartplastikmaterial wirkt nicht allzu hochwertig und die Haltung am Ohr ist ungewohnt. ■

Christoph meint: *„Es ist schon mal löblich, dass ein Drittthersteller das Balance Board ordentlich kopiert. Die nicht ganz präzise Wii-Fernbedienung dagegen ohne großen Preisvorteil anzubieten, ist allzu leichtgläubig. Wer zieht im Kaufhaus schon eine Kopie vor, wenn er für dieselbe Summe das Original haben kann?"*

Das Fitness Board verfügt über eine Gewichtsanzeige. Ebenfalls im Bild: Das DS-Headset von Brooklyn.

Gut: Bei der SpeedLink-Ladestation muss man die Silikonhülle zum Aufladen nicht abnehmen. Links ist die Wii-FB von Snakebyte zu sehen.

Carrera®
DIGITAL 143
DIGITALER RENNBAHNSPASS FÜR GROSS UND KLEIN
MIT FULL SPEED ÜBERHOLEN
FÜR BIS ZU 3 FAHRER

Vorläufiges Packungslayout
TM & © 2009 Nintendo.
All Rights Reserved.
Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH
Magazinstrasse 4 · A-5027 Salzburg/Austria
www.carrera-toys.com

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion

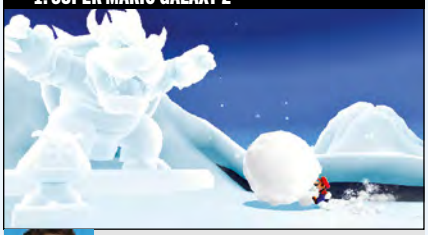
1 SUPER MARIO GALAXY 2

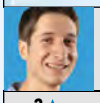
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: JUMP & RUN /// TERMIN: 2010

Auch in diesem Monat bleibt **Galaxy 2** das Spiel, auf das unsere Leser am meisten warten. Viel wird sich daran nicht ändern, obwohl Nintendo sich bislang mit Infos zum zweiten **Galaxy** auch weiterhin sehr bedeckt hält. Wir hoffen, dass es in den nächsten Monaten endlich neue Details und Bilder geben wird, die wir euch natürlich umgehend in der N-ZONE und auch auf unserer Homepage unter www.n-zone.de präsentieren werden. Daumen drücken!

REDAKTIONS-TOP 5

1. SUPER MARIO GALAXY 2





Auch wir aus der Redaktion sind trotz des Info-Mangels so richtig heiß auf das neue **Super Mario Galaxy!**

2 ▲		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2010

2. NEW SUPER MARIO BROS. Wii

1 ▼		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	20.November

3. THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

Neu ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	11. Dezember

4. SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

5 ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Konami	TERMIN	2010

5. NEED FOR SPEED: NITRO

Neu ▲		GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Electronic Arts	TERMIN	19. November

2 METROID OTHER M

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION /// TERMIN: NICHT BEKANNT

Die Trilogie scheint unsere Leser heiß auf das neue **Metroid** gemacht zu haben: Samus' kommendes Abenteuer, zu dem Nintendo ebenfalls noch nicht viel enthüllt hat, schiebt sich an New **Super Mario Bros. Wii** vorbei auf den Platz 2 unserer Most-Wanted-Charts.

3 NEW SUPER MARIO BROS. Wii

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: JUMP & RUN /// TERMIN: 20. NOVEMBER

Mario-Fans streichen sich den 20. November dick im Kalender an, denn dann erscheint endlich **New Super Mario Bros. Wii** für Nintendos Heimkonsole. Wenn alles klappt, lest ihr schon kurz zuvor den Test dazu in der N-ZONE 12/09.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

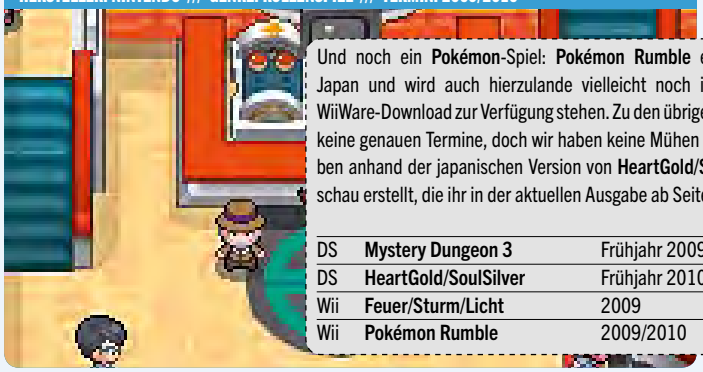
Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist fortan unkomplizierter als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angeben könnt, auf die ihr am meisten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

4 POKÉMON

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2009/2010

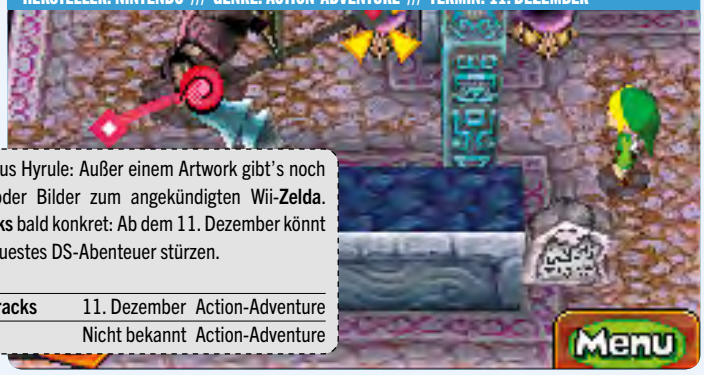


Und noch ein **Pokémon**-Spiel: **Pokémon Rumble** erschien bereits in Japan und wird auch hierzulande vielleicht noch in diesem Jahr als WiiWare-Download zur Verfügung stehen. Zu den übrigen Titeln gibt's noch keine genauen Termine, doch wir haben keine Mühen gescheut – wir haben anhand der japanischen Version von **HeartGold/SoulSilver** eine Vorschau erstellt, die ihr in der aktuellen Ausgabe ab Seite 24 lesen könnt!

DS	**Mystery Dungeon 3**	Frühjahr 2009	Rollenspiel
DS	**HeartGold/SoulSilver**	Frühjahr 2010	Rollenspiel
Wii	**Feuer/Sturm/Licht**	2009	Action-Adventure
Wii	**Pokémon Rumble**	2009/2010	Action

5 THE LEGEND OF ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** 11. DEZEMBER



Keine neuen Nachrichten aus Hyrule: Außer einem Artwork gibt's noch keine konkreteren Infos oder Bilder zum angekündigten Wii-**Zelda**. Dafür wird's mit **Spirit Tracks** bald konkret: Ab dem 11. Dezember könnt ihr euch endlich in Links neuestes DS-Abenteuer stürzen.

DS	**Zelda: Spirit Tracks**	11. Dezember	Action-Adventure
Wii	**Zelda Wii**	Nicht bekannt	Action-Adventure

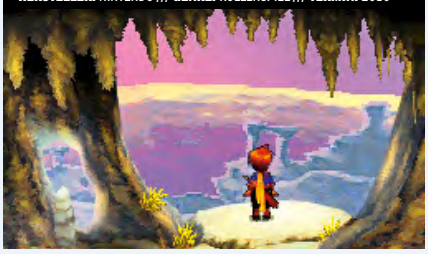
6 RED STEEL 2

HERSTELLER: UBISOFT /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2010

Der von unseren Lesern am heißesten ersehnte Nicht-Nintendo-Titel bleibt auch in diesem Monat **Red Steel 2.** Und dies nicht zu Unrecht: Spielerisch wie technisch erwartet uns hier ein großes Spiel, wie ihr unserer Vorschau in der letzten Ausgabe entnehmen konntet!

7 GOLDEN SUN DS

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2010



8 PIKMIN 3

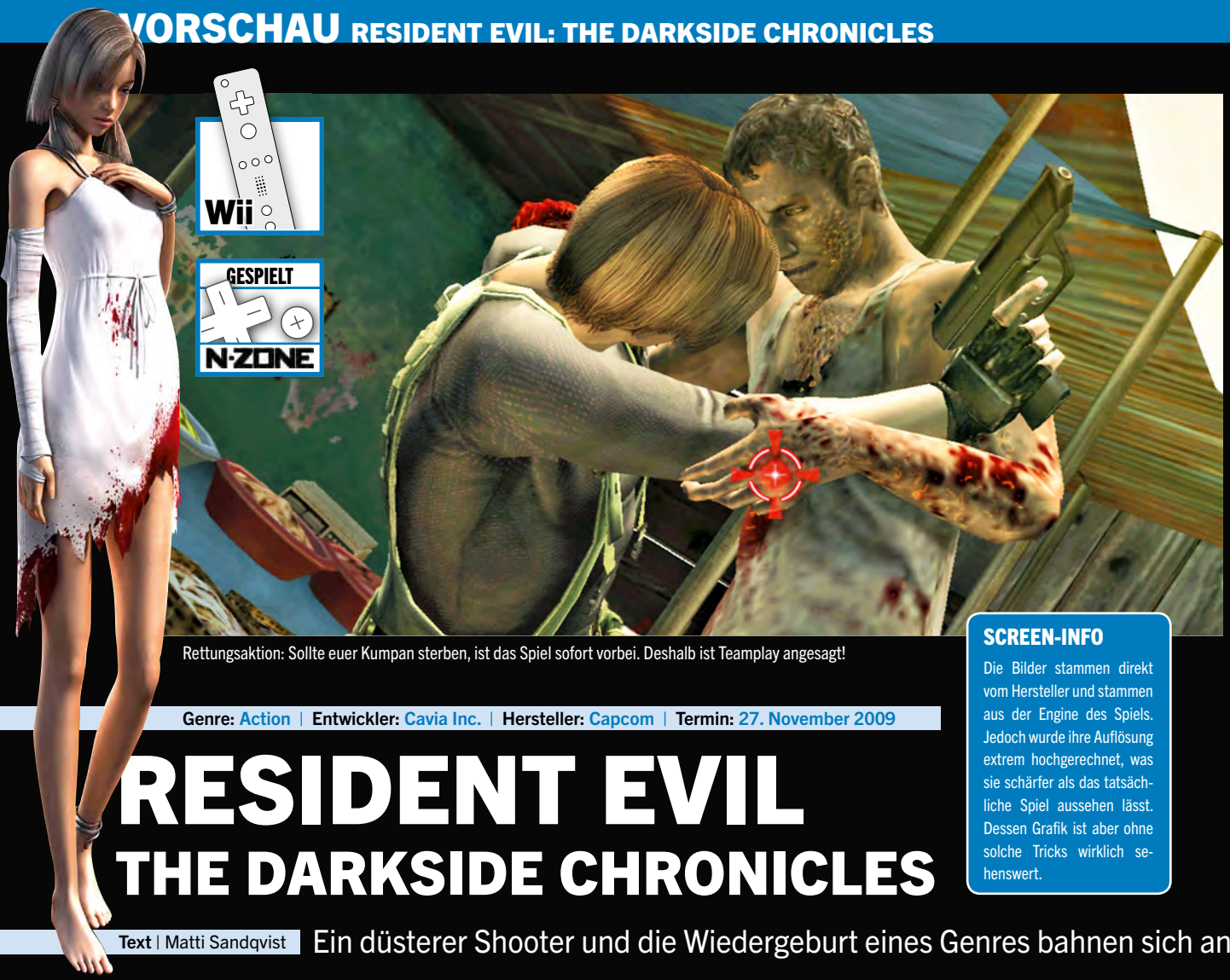
HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** STRATEGIE /// **TERMIN:** NICHT BEKANNT

9 MARIO & LUIGI: A. B.

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** ERHÄLTLICH

10 RESIDENT EVIL: D.C.

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 29.NOVEMBER



Rettungsaktion: Sollte euer Kumpan sterben, ist das Spiel sofort vorbei. Deshalb ist Teamplay angesagt!

Genre: Action | **Entwickler:** Cavia Inc. | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 27. November 2009

RESIDENT EVIL
THE DARKSIDE CHRONICLES

Text | Matti Sandqvist

Ein düsterer Shooter und die Wiedergeburt eines Genres bahnen sich an.

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen direkt vom Hersteller und stammen aus der Engine des Spiels. Jedoch wurde ihre Auflösung extrem hochgerechnet, was sie schärfer als das tatsächliche Spiel aussehen lässt. Dessen Grafik ist aber ohne solche Tricks wirklich sehenswert.

Leon S. Kennedy und Jack Krauser sind in Südamerika unterwegs. Die beiden verfolgen einen Schurken mit dem markanten Namen Javier, der einige Kinder entführt haben soll, die unsere Helden retten wollen. Aber schnell stellt sich heraus, dass die Kinder und Javier das geringste Problem sind. Zuerst unheimliche Stille, dann irgendwo weit hinten ein Geräusch. Leon und Jack bewegen sich in gewohnter Manier weiter, unterhalten sich dabei locker und plötzlich: Zombies! Zwei Magnum-Revolver richten sich zielsicher auf die Monster und die erste Gefahr ist schnell gebannt. Aber wo ist der Führer, der unseren Helden im Dorf behilflich sein wollte?

Nötiges Zubehör

Dies ist der Anfang eines der drei Szenarios, die ihr bei **Resident Evil: The Darkside Chronicles** spielt. Da wir euch die Spannung nicht nehmen wollen, schweigen wir ab jetzt über die weitere Handlung des Spiels. Denn die Schockeffekte und die Story wären nur halb so gut, wenn ihr jetzt schon wüsstet, warum die Zombies im Dorf sind, was mit unserem Führer passiert ist und was Javier wirklich für ein Kerl ist. Es bleibt nur noch gut ein Monat bis zum Erscheinen des Spiels und dann sind die Abende auch dunkel und lang genug, um dieses Spiel in der richtigen Kerzenlicht-Atmosphäre zu genießen – natürlich mit dem Wii-Zapper! Ohne jenes Zubehörteil, mit dem das Zielen viel einfacher ausfällt, machen sogenannte Rail-Shooter nur halb so viel Spaß. Der Name dieser Art von Spielen ist schnell erklärt: „Rail“ heißt auf Deutsch Gleis oder Schiene. Bei diesen Shootern steuert ihr nur die Waffe eures Helden, aber nicht seine Bewegungen. Das gesamte Spielerlebnis ist eine wilde Achterbahnfahrt, in der die Schockmomente das Spielgeschehen

Wie in Hollywood: Die Explosionen machen einen filmreifen Eindruck.

Iiih! Nicht nur Zombies wollen euch an den Kragen, sondern auch mutierte Spinnen.

Dorf-Idylle: Leon und Krauser müssen ein südamerikanisches Dörfchen von Zombies befreien. Diese erledigt ihr am besten aus guter Entfernung.

definieren. Dieses Genre wurde in letzter Zeit von der Spiele-Industrie ein wenig stiefmütterlich behandelt, was sich aber jetzt dank **Dead Space Extraction** und **Resident Evil: The Dark Side Chronicles** wieder ändern wird.

Die beste Vorlage

Das Szenario von **Resident Evil** eignet sich sehr gut für einen Rail-Shooter. Düstere Straßen, unheimliche Dörfer, viele Zombies: Wer sich bei diesem Spiel nicht gruselt, ist hartgesotten. Ihr seht nur ein Zielkreuz auf dem Bildschirm, das ihr mit der Wii-Remote steuert. Mit dem Zapper in der Hand zielt ihr dann auf die ankommenden Zombie- und Monster-Horden; mit dem Nunchuk wechselt ihr zwischen zwei Hauptwaffen, zudem gibt es eine Pistole und Granaten. Die Pistole ist die Standardwaffe im Spiel und ihr habt dafür unendlich viel Munition. In der Preview-Version des Titels haben wir mit dem Schrotgewehr, einer Uzi-Maschinenpistole und dem Magnum-Revolver geballert. Da ihr für die Hauptwaffen eine sehr begrenzte Anzahl an Munition zur Verfügung habt, setzt ihr sie nur an Stellen mit vielen Gegnern ein. Zu Granaten greift ihr selbstverständlich nur dann, wenn ihr von Zombie-Horden umzingelt seid. Durch Schütteln der Wii-FB ladet ihr eure Waffen nach. Die Steuerung ist trotz ihrer Einfachheit schwer zu meistern, da ihr euren Helden nicht selbst steuert, sondern die Konsole dies für euch übernimmt. Wenn euer Held seinen Kopf bewegt und so die Sicht verändert, müsst ihr blitzschnell das Fadenkreuz neu auf den Gegner ausrichten. Und wie es sich für einen Rail-Shooter gehört, passiert natürlich ständig etwas Unvorhersehbares. Plötzlich hört ihr etwa ein Kreischen aus dem Hintergrund und wisst, euer Held wird sich umdrehen und ihr müsst euch eilends gegen einen Zombie wehren. Nachdem ihr eine solche Situation überstanden habt, dürft ihr euch zurücklehnen und die kinoreifen Zwischensequenzen genießen.

Fazit

Im Mehrspieler-Modus macht **Resident Evil** richtig Spaß. Ihr sitzt zu zweit an einer Wii und sprecht euch ab, wer welche Zombies unter Beschuss nimmt. Geschicktes Teamplay ist gefragt! Die Präsentation des Spiels ist übrigens sehr gut. Uns begeisterte aber die Soundkulisse noch mehr als die Grafik: Wenn ihr eure Konsole an eine Dolby-Surround-Anlage anschließt, erwartet euch ein bombastischer Sound, der euch oft erschrecken wird. Insgesamt ist das Spiel sowieso nichts für ängstliche Spieler, für alle anderen aber ein Must-have-Titel! ■

Cool: Chris behält trotz seines losen Mundwerks immer einen kühlen Kopf. Sogar wenn ihn Zombies angreifen, ist er nicht aus der Ruhe zu bringen.

Durch diese enge Gasse musst du gehen: Die Dramatik im Spiel entsteht oft durch unvorhergesehene Ereignisse und nicht nur durch die spannende Geschichte.

MEINUNG ● MATTI SANDQVIST

„Ich denke, dass das Spiel ein Hit wird!“

Endlich gibt es wieder Hoffnungen auf gute Rail-Shooter. Mit **Resident Evil** bekommen wir ein Spiel mit einer erstaunlich guten Geschichte und guter Steuerung für die Wii. Wurde aber auch Zeit, dass die Entwickler die Stärke der Wii-FB für dieses Genre ausnutzen! Ich kann es kaum noch abwarten, bis ich die Geschichte um Leon und Krauser weiterspielen kann, denn die hat mich ab der ersten Minute mitgerissen. Ich denke, dass das Spiel ein Hit wird und das Rail-Shooter-Genre wie ein Phönix aus der Asche wiederaufersteht. Es erscheint wieder ein exzellenter Vertreter des Genres – ciao, Langeweile!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Drag: Bei den Drag-Rennen kommt es auf präzise Schaltvorgänge und den gezielten Einsatz von Nitro an.

SCREEN-INFO

Die Bilder haben wir selbst anhand der Vorschau-Fassung von **Nitro** angefertigt. Was ihr hier also seht, entspricht 1:1 der Spielgrafik.

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Electronic Arts | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 19. November 2009

NEED FOR SPEED: NITRO

Text | Tom Sauer **Need for Speed** nach der Generalüberholung: neuer Look, irre Drifts und Geschwindigkeiten jenseits von 250 km/h!

Wie in der vergangenen Ausgabe berichtet, schickt EA ein komplett anderes **NfS** auf der Wii als auf PS3 und Xbox 360 ins Rennen, das den Eigenheiten der Konsole gerecht werden soll. Grund zur Freude, dass Wii-Spieler jetzt nicht mehr nur eine halbgare Portierung serviert bekommen? In unserer Vorschau verraten wir euch, ob **Need for Speed: Nitro** Richtung Podiumsplatz rast.

Einmal um die Welt

In **Need for Speed: Nitro** nehmt ihr an Rennen rund um den Erdball teil. Ziel im Karriere-Modus ist es nämlich, die besten Fahrer weltweit zu übertrumpfen, um selbst die neue Nummer Eins zu werden. Die ersten Rennen finden noch in Rio de Janeiro statt, später verschlägt es euch nach Madrid, Kairo, Dubai und Singapur. Dort erwarten euch unterschiedliche Renn-Events: So gibt es neben den normalen Rennen auch Drift- oder Drag-Rennen oder die bereits bekannte Radar-Challenge. Ähnlich wie bei **NfS: Shift** gilt es, in den Rennen möglichst viele Sterne zu sammeln, um so neue Events und Autos freizuschalten. Um die maximale Anzahl an Sternen zu erhalten, müssen während der Rennen verschiedene Aufgaben erledigt werden. Erreicht beispielsweise die bestmögliche Platzierung, knackt eine vorgegebene Rundenzeit oder sammelt eine bestimmte Anzahl an Style-Punkten! Diese werden durch gekonnte Fahrmanöver erzielt.

Vom VW-Bus zum Porsche

NfS-typisch könnt ihr eure Garage mit jeder Menge Wagen bestücken. Während ihr zu Beginn

Power-ups: Auf der Strecke verteilte Power-ups reparieren euren Wagen.

Weltkarte: Hier wählt ihr neben den Städten auch die einzelnen Renn-Events aus.

Drift: Durch präzise Drifts erzielt ihr nicht nur jede Menge Style-Punkte, sondern füllt auch euer Nitro auf.

Nitroaufladung: Vor jedem Rennen habt ihr die Möglichkeit, euer Nitro aufzuladen. Haltet einfach die Drehzahl im grün markierten Bereich.

Polizei: Erwischt! Doch keine Sorge: Werdet ihr von der Polizei geschnappt, steigt ihr einen kurzen Augenblick später wieder ins Rennen ein.

eurer Karriere nur die Wahl zwischen einem alten VW-Bus oder einem Renault 4L habt, klemmt ihr euch im späteren Spielverlauf auch hinter das Steuer von Edelkarossen aus dem Hause Porsche oder Lamborghini. Unterteilt werden die Fahrzeuge in drei verschiedene Klassen: In der Klasse C mit Stadtwagen wie dem Toyota Corolla oder dem Nissan Cube geht's noch eher gemächlich zu, später erwarten euch in Klasse B mit Nissan 370Z oder Porsche Cayman S echte Sportwagen. In Klasse A verfallt ihr dann mit Supercars wie dem Lamborghini Gallardo oder der Corvette ZR1 dem Geschwindigkeitsrausch. Leider hat EA auf ein richtiges Schadensmodell verzichtet: Lediglich kleinere Kratzer im Lack, kaputte Front- oder Heckscheiben sowie lädierte Rückleuchten deuten auf Kollisionen hin. Der Tuning-Part fällt mager aus: Im Karosserie-Shop wählt ihr bloß ein beliebiges Teil aus und schon wird es ersetzt oder durch Spoiler optimiert. Veränderte Fahreigenschaften oder eine Leistungsoptimierung sucht man vergebens. Dafür funktioniert das Lackieren mit Wii-FB recht gut: Wie mit einem Pinsel gestaltet ihr euren Wagen um und verschönert ihn zusätzlich mit Vinyls.

Euer Freund und Helfer

Neben den bekannten Funktionen hat es wieder ein Feature ins Spiel geschafft, das mancher in den letzten Teilen der Serie vielleicht vermisst hat: Es kann passieren, dass ihr während der Rennen die Aufmerksamkeit der Polizei erregt. Wie stark euch die „Rennleitung" an der Stoßstange klebt, hängt von eurem Fahndungslevel ab, der in fünf Stufen unterteilt ist. Falls ihr geschnappt werdet, steigt ihr kurz nach eurer Festnahme einfach wieder ins Renngeschehen ein.

Rausch der Geschwindigkeit

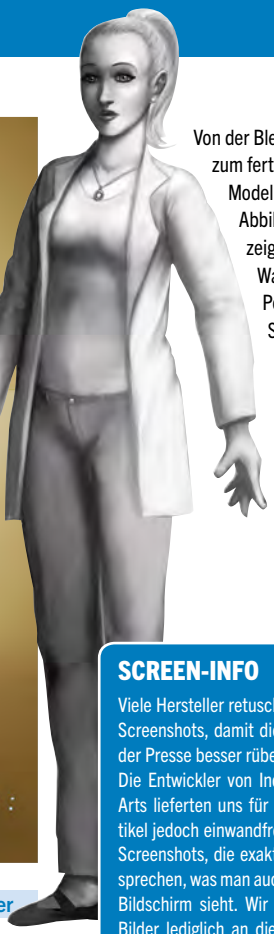
Durch das titelgebende Nitro seid ihr stets mit hohen Geschwindigkeiten unterwegs. Das Fahrverhalten erinnert stark an die **Burnout**-Reihe und ist komplett actionorientiert. Drifts funktionieren denkbar einfach: anbremsen, einlenken, Gas geben und schon fahrt ihr quer. Auf der Strecke verteilte Power-ups, die euer Fahrzeug reparieren oder euren Fahndungslevel senken, unterstreichen die Arcade-Ausrichtung des Spiels noch mehr. Auch grafisch wurde es ans Gameplay angepasst. Bunte Farben, ein etwas gewöhnungsbedürftiger Comic-Look und übertriebene Glanzeffekte passen perfekt zum Geschwindigkeitsrausch. Etwas unglücklich wurden die unsichtbaren Streckenbegrenzungen gewählt. An Bordsteinen prallt ihr ab, als würdet ihr gegen eine Mauer fahren. Die Steuerung funktioniert hingegen denkbar einfach. Ihr habt die Wahl zwischen Wii-FB, Wii-FB und Nunchuck, Classic- oder GameCube-Controller und Wii Wheel. ■

MEINUNG ● TOM SAUER

„Ich steh auf Höchstgeschwindigkeit!"

Ich muss gestehen, ich fahre gerne schnell – egal ob im echten Leben oder in Videospielen. Allerdings lege ich bei Letzteren schon Wert auf einen gewissen Grad an Realismus. Das ist auch der Grund, warum mir **Need for Speed: Nitro** persönlich nicht allzu sehr zugesagt hat. Trotzdem gestalten sich die Hochgeschwindigkeitsrennen durch das unkomplizierte Fahrverhalten spaßig. Teilweise erinnert mich das Gameplay stark an die **Burnout**-Reihe und Drifts funktionieren so einfach wie in einem **Ridge Racer**. **Nitro** ist vielleicht nicht das, was man von einem typischen **Need for Speed** erwartet, wer jedoch keine Simulation, sondern puren Fahrspaß sucht, darf sich darauf freuen.

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10



Von der Bleistift-Skizze zum fertigen 3D-Modell: Unsere Abbildungen zeigen Jessicas Wandel zur Polygon-Schönheit!

Genre: Adventure | **Entwickler:** Independent Arts | **Hersteller:** SevenOne Intermedia | **Termin:** Ende Oktober

SCREEN-INFO

Viele Hersteller retuschieren ihre Screenshots, damit die Spiele in der Presse besser rüberkommen. Die Entwickler von Independent Arts lieferten uns für diesen Artikel jedoch einwandfrei-ehrliche Screenshots, die exakt dem entsprechen, was man auch auf dem Bildschirm sieht. Wir haben die Bilder lediglich an die 16:9-Abmessung angepasst, damit das Format im Heft korrekt wiedergegeben wird.

GALILEO MYSTERY DIE KRONE DES MIDAS

Text | Christoph Kraus

Nein, Aiman Abdallah ist bei diesem Galileo-Adventure nicht dabei. Macht aber nix, gut ist es trotzdem. Wir haben die Entwickler in Hamm besucht.

Als wir das Studio der Entwickler von Independent Arts betreten, fühlen wir uns eher an das Nintendo-Hauptquartier erinnert: Eine überdimensionale Zelda-Statue heißt uns schon an der Eingangstür willkommen, dann wandert unser Blick zu liebevoll gestalteten Super-Mario-Öl-Porträts und einer thematisch passenden Gumba-Fototapete. Kurz gesagt: Die Leute, die hier arbeiten, müssen Nintendo einfach lieben!

Das Spiel zur TV-Show?

Doch das Spiel, das wir uns hier ansehen, hat mit den knallbunten Mario-Welten nicht viel zu tun: **Galileo Mystery: Die Krone des Midas** ist ein Adventure in der Tradition von **Geheimakte Tunguska**, **Ankh** und dergleichen. Die Verbindung zur ProSieben-Wissens-Show erklären uns die Entwickler durch die facettenreiche Spielwelt: ein Museum mit unterschiedlichen Nebenräumen, in denen zum Beispiel die Dinosaurier oder die Mystik alter Tempelanlagen im Vordergrund stehen. Für den Titelhelden Stephan deutet zunächst nichts darauf hin, dass sein Aushilfsjob in dem komplexen Museumsgemäuer allzu spannend wird. Erst als er bemerkt, dass der Direktor in seltsame Vorfälle verwickelt ist, dass seine Studienkollegin Jessica offenbar wieder mit

Spider-Man?: Der tollpatschige Aushilfswächter Stephan (links) wird von Tobey Maguires deutscher Stimme vertont! Das Ergebnis kann sich hören lassen.

Clever: Wer bei einem Rätsel wie diesem nicht weiterweiß, kann sich die Lösung anzeigen lassen, denn die Entwickler haben eine Hilfsfunktion ins Spiel integriert.

INTERVIEW MIT MIRKO HERING UND HENDRIK BARTINGER

Mirko Hering (Project Manager) und Hendrik Bartinger (Lead Game Designer) stellten uns im westfälischen Städtchen Hamm ihr neuestes Adventure vor. Nach der Präsentation baten wir die beiden an den runden Tisch zum Interview.

N-ZONE: Könnt ihr euch kurz vorstellen und unseren Lesern verraten, was ihr macht?
Hendrik: Hi, ich bin Hendrik Bartinger und arbeite als Lead Game Designer bei Independent Arts Software GmbH in Hamm. Während des Projekts **Galileo Mystery: Die Krone des Midas** war ich als Lead Game Designer für das Erstellen der Design-Dokumente verantwortlich. Das setzt eine enge Zusammenarbeit mit den einzelnen Abteilungen voraus. Mein Hauptaugenmerk galt einer zielgruppengerechten „usability", also einer benutzerfreundlichen Handhabung des Spiels, insbesondere was die Steuerung der Spielfigur, die Minispiele und das Verwalten der rätselrelevanten Gegenstände angeht.

Mirko: Hallo! Ich bin Mirko und war als Project Manager für die Koordination zwischen den Abteilungen (Grafik, Programmierung, Leveldesign, Sound, Gamedesign, Story- und Rätseldesign, QA) und die Audioregie, also die Betreuung der Aufnahme der Synchronsprecher im Tonstudio, verantwortlich.

N-ZONE: Und an der Entwicklung welcher Spiele hast du vor der Entstehung der Krone des Midas mitgewirkt?
Mirko: Ich habe bei IAS bereits als Project Manager an **Meine Tierpension** und **Musiic Party: Rock the House** (beide Wii) gearbeitet.

N-ZONE: Auf welches Rätsel seid ihr besonders stolz?
Mirko: Es ist eher ein Lieblingskapitel als ein Lieblingsrätsel. Unser Spiel ist in sechs Kapitel unterteilt, wobei mir Kapitel 3 am besten gefällt, da es am actionreichsten ist. Hier können wir zwei Spielfiguren gleichzeitig spielen, haben Kooperationsrätsel und die Aufgaben entfernen sich hier weiter als in den anderen Kapiteln von den klassischen Kombinationsrätseln.

N-ZONE: Müsst ihr bestimmte Vorgaben seitens ProSieben einhalten, damit euer Adventure dem Anspruch der TV-Marke Galileo Mystery gerecht wird?
Mirko: Es war ProSieben und uns wichtig, das Flair von **Galileo** dahingehend einzufangen, dass wir ein mysteriös behaftetes Thema – in unserem Fall die Krone des Midas – beleuchten, ohne es zu entmystifizieren. Das Geheimnis um die Krone ist also Bestandteil des Spiels, wird aber nicht aufgelöst.

N-ZONE: Gab es interessante oder witzige Vorfälle während der Entwicklung, die du uns erzählen kannst?
Mirko: Oh, da gibt es einiges. Interessant finde ich zum Beispiel, dass bis zwei Wochen vor dem Master die komplette Version des Spiels von Teammitgliedern vertont war. Das hat zu diversen witzigen Situationen geführt, wenn beispielsweise Hendrik und ich uns als Stephan und der alte Nachtwächter im Spiel angezickt haben. Oder dass es zu dem Spiegelboden im Schatzraum nur gekommen ist, weil wir mit der In-Game-Kamera die wunderschöne Decke nicht zeigen konnten. Natürlich sind aber die witzigsten Momente leider die, von denen man nicht erzählen kann. (lacht)

einem früheren Verehrer anbandelt und dass auch der greise Nachtwächter Dreck am Stecken hat, kommt's für Stephan dicke: Die seltsamen Geschehnisse lassen ihm keine Ruhe – er muss herausfinden, was da los ist! Und das ist eine ganze Menge, wie sich herausstellt …
Gesteuert wird Stephan – wie auch ein weiterer spielbarer Charakter, mit dem er im Lauf der Geschichte kooperative Rätsel löst – mit dem Analogstick des Nunchuks. Die Zeigefunktion der Wii-FB dient zum Anvisieren bestimmter Bildschirmbereiche. So lassen sich die 35 Locations erkunden (teilweise in der Ego-Perspektive) und Gespräche einleiten. Was die Rätsel betrifft, hat uns der eigenständige Stil gefallen: Mal muss man ein Passwort herausfinden, indem man die Ansage auf einem Anrufbeantworter entschlüsselt und mit einem weiteren Fakt clever kombiniert. Ein anderes Mal gilt es, mystische Gottheiten in die richtige Reihenfolge zu bringen, um wiederum einen Spiegel in Bewegung zu setzen, der … Ach, das verraten wir jetzt nicht!

Nicole Kidman spricht mit

Wer beim Spielen hin und wieder an **Spider-Man**, **Der Goldene Kompass** oder **Matrix** denkt, liegt gar nicht so verkehrt: Als Sprecher für **Die Krone des Midas** wurden unter anderem die deutschen Stimmen von Tobey Maguire, Nicole Kidman und Laurence Fishburne verpflichtet – und das tut dem Spiel gut. Auch die Musik hat uns bereits imponiert. Negativ fiel uns dagegen der etwas träge Wii-Mauszeiger auf – der hätte ruhig etwas direkter reagieren können.
Wie bei allen Adventures gilt auch bei der **Krone des Midas** das Gesetz des Abwartens: Ob **Galileo Mystery** den guten Eindruck der Vor-Ort-Präsentation bestätigen kann, zeigt sich in puncto Rätsel- und Story-Qualität in der finalen Version. Ein feines Adventure bahnt sich aber mit Sicherheit an. ■

Die sechs Kapitel sind in 35 Locations angesiedelt. Diese Brücke führt uns beispielsweise zu einem weiteren mysteriösen Museumsexponat.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Das zocke ich, wenn ich mit Layton fertig bin!"

Das bis dato größte Wii-Projekt von Independent Arts Software ist technisch sauber (480p, 16:9, Dolby Pro Logic II – eben was die Wii hergibt) und besticht durch gute Rätsel und eine feine Story aus der Feder fähiger Leute, die sich mit **Geheimakte Tunguska** und **Ankh** einen guten Ruf erarbeitet haben. Die endgültige Qualität der **Krone des Midas** werde ich zwar erst herausfinden können, wenn mir nächsten Monat die fertige Version vorliegt, aber die gezeigten Knobel- und Story-Sequenzen offenbaren schon jetzt viele kreative Ideen. Anständige Arbeit kann man den Entwicklern also definitiv bescheinigen.

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

Aufsehenerregend: Auch das vor allem hierzulande sehr beliebte Skifliegen ist im Spiel vertreten! (links)

In der Eisbahn: Die „Adrenalin"-Fähigkeit verschafft euch noch mehr Geschwindigkeit. (oben)

SCREEN-INFO

Die Bilder haben wir selbst anhand der Vorschauversion, die uns RTL zugesandt hat, erstellt. Was ihr hier also seht, entspricht 1:1 der sehr schicken Optik des Spiels.

Genre: Sportspiel | **Entwickler:** 49Games | **Hersteller:** RTL Sports | **Termin:** 27. November 2009

RTL WINTER SPORTS 2010

Text | Tom Sauer

RTL schickt euch in die Berge und eröffnet die Wintersport-Saison 2010.

Passend zur kalten Jahreszeit veröffentlicht RTL die neueste Ausgabe von **Winter Sports**. Wir haben die Vorschauversion schon Probe gerodelt und verraten euch, welche Features das Spiel für alle Wintersportbegeisterten bereithält.

Winterolympiade 2010

Kernstück von **Winter Sports** ist wie immer der Karrieremodus, in dem ihr als aufstrebender Sportstar an 16 verschiedenen Wettbewerben gegen vier gegnerische Nationalteams teilnehmt. Geboten werden acht verschiedene Disziplinen, die mit jeder Menge Abwechslung aufwarten: Viererbob, Snowboard Cross, Shorttrack, Biathlon, Ski Alpin Freeride, Ski Alpin Abfahrt, Skifliegen und Eiskunstlauf. Für Langzeitmotivation sorgen Erfahrungspunkte, die im Laufe der Karriere gesammelt und in verschiedene Upgrades oder Wildcards investiert werden. Doch auch außerhalb des Karriere-Modus sorgt **Winter Sports 2010** für Abwechslung: So könnt ihr alle Disziplinen einzeln spielen und nach neuen Rekorden jagen oder euch alternativ durch sieben verschiedene Cups kämpfen. Einzellauf und Cups können mit bis zu vier Spielern gleichzeitig absolviert werden. Solisten werden im Herausforderungsmodus fündig: Darin erfüllt ihr Aufgaben, zum Beispiel bei der Abfahrt auf dem Snowboard in einem bestimmten Zeitlimit Goldmünzen sammeln oder beim Biathlon Totenköpfen auf der Strecke ausweichen.

Ab auf die Piste!

Alle Disziplinen lassen sich intuitiv mit Wii-FB und Nunchuk steuern. Meist müsst ihr zwei oder drei verschiedene Bewegungen zum richtigen Zeitpunkt ausführen, beispielsweise die Wii-FB schütteln, um den Bob zu beschleunigen, oder neigen, um die Richtung bei der Skiabfahrt zu bestimmen. Insgesamt funktionierte die Steuerung in der Vorschaufassung recht gut. Technisch macht das Spiel einen ganz guten Eindruck: Vor jeder Disziplin gibt es nette Kameraschwenks, um sich einen Eindruck vom Wintersportgebiet zu verschaffen, und während der Abfahrt kann man sich an der schicken Winterlandschaft erfreuen. Zusätzlich bringen die Kommentatoren mit ihren Sprüchen weitere Wintersportatmosphäre ins Wohnzimmer. ■

Wie im TV: Vor jeder Disziplin darf der Austragungsort begutachtet werden, hier beispielsweise eine Skisprungschanze.

Abwechslung: Im Herausforderungsmodus müssen zum Beispiel Goldmünzen auf der Strecke gesammelt werden.

MEINUNG
TOM SAUER

„Ihr sportelt gerne im Schnee? Bitte schön!"

Falls ihr eure Freude an Sport in der kalten Jahreszeit habt, könnte RTLs Winterolympiade mit den zahlreichen Disziplinen und der schönen Inszenierung interessant für euch sein. Wenn ihr euch also für Snowboards, Skier und alles, was sonst noch so mit Schnee zu tun hat, begeistern könnt, solltet ihr **Winter Sports 2010** im Auge behalten!

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Stehaufmännchen: Auch nach wilden Schleuderpartien mittels der Wii-Fernbedienung kehrt der Rabbid gut gelaunt zurück.

SCREEN-INFO

Die Bilder in diesem Artikel wurden von uns selbst erstellt. Leider wirken sie im Spiel nicht so gestochen scharf wie die von Ubisoft.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Ubisoft Montpellier | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 05. November 2009

RABBIDS GO HOME

Text | Christine Donath

BWAAAAAAH!!

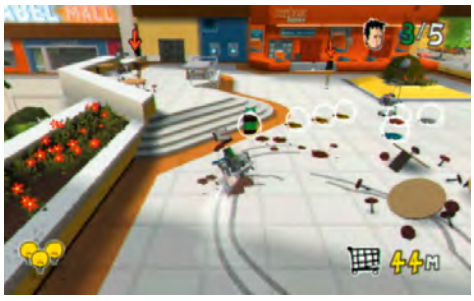
Nachdem die Rabbids in diversen Party-Spielen die Lachmuskeln vieler Menschen gehörig strapaziert haben, ist es nun an der Zeit, dass sie ihr eigenes Abenteuer bestreiten. Als sie eines Nachts den riesigen Vollmond am Himmel beobachten, drängt es sie, dorthin zu kommen. Da sie aber nicht das technische Know-how besitzen, um eine Rakete zu bauen, bedienen sie sich einer eher unkonventionellen Methode: Sie bauen ganz einfach einen Turm aus Schrott und träumen davon, an diesem bis zum Mond zu klettern. Und womit rüstet sich ein Rabbid aus, um den begehrten Müll einzusammeln? Natürlich mit einem Einkaufswagen!

Angriff auf die Lachmuskeln

Es gibt nichts, was die Rabbids liegen lassen. Angefangen bei Flaschen und Spielzeugautos über Kleidungsstücke, Hamburger oder Pflanzen bis hin zu Kühen, Hunden und Satellitenschüsseln – sie packen alles auf ihren Turm. Gelenkt wird der Einkaufswagen dabei mit dem Control-Stick des Nunchuk, während die Wii-Fernbedienung dazu dient, spezielle Manöver und „BWAAH!"-Angriffe durchzuführen, die Schockwellen auslösen und somit die Umgebung erschüttern. Im Laufe des Spiels lernt man auch ein paar weitere Moves, mit denen man an vorher unerreichbare Orte gelangt. Das Gameplay bringt zwar kaum Abwechslung, aber es macht unheimlich viel Spaß. Vor allem Passanten haben nichts zu lachen. Durch Angriffe können ihnen die Rabbids die Kleider vom Leib reißen, sie auf Schränke jagen oder sie gar in eine Flugzeugturbine einsaugen, aus der sie qualmend wieder herausgeschleudert werden.

Flausen, Folter, Fließband-Action

Immer wieder wurden kleine Parcours-Einlagen eingestreut, in denen ihr beispielsweise eine hektische Sekretärin auf ihrem Roller durch ein Büro voller Fließbänder, Schranken und Kakteen verfolgen müsst – selbstverständlich innerhalb eines Zeitlimits. Oder ihr müsst den Husten eines aufgequollenen Quarantäne-Patienten dazu verwenden, über die Dächer der Stadt zu segeln. Und ist euch das eigentliche Spiel mal zu langweilig, könnt ihr euch einen kleinen, gemeinen Spaß mit den Rabbids erlauben. Ganz recht, denn in eurer Wii-Fernbedienung hat sich einer von drei Hasen eingenistet und lässt sich nach Belieben bemalen, verformen und durch Bewegungen herumschleudern. Wer also schon immer mal sehen wollte, wie sich ein unter Strom gesetzter Rabbid vor Lachen auf dem Boden rollt, wird nicht ohne Krampf im Zwerchfell davonkommen. ■



Shopping mal anders: Im Kaufhaus legen die Rabbids so ziemlich alles in Schutt und Asche, was möglich ist.

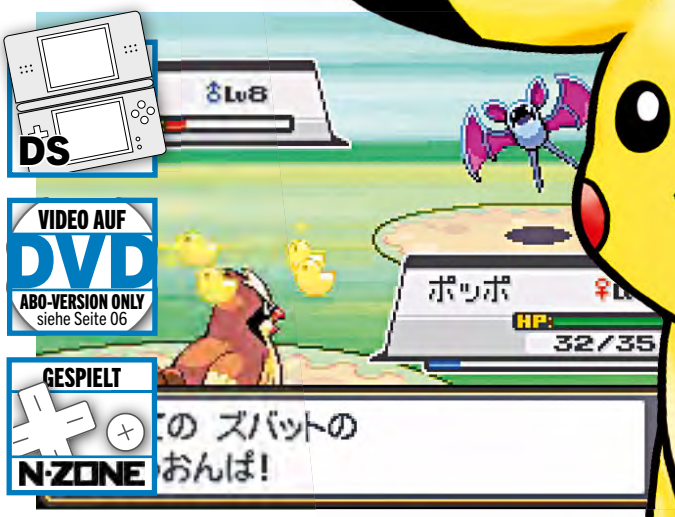
Runtergespült: Gegen Ende jeder Mission wird gezählt, wie viel Müll ihr gesammelt habt. Der wandert dann auf euren Haufen.

MEINUNG
CHRISTINE DONATH

„Wer hier nicht lacht, dem ist nicht mehr zu helfen."

Ich muss gestehen, dass ich mir nach ein paar Stunden Spielzeit tatsächlich die Tränen aus den Augen gewischt habe, weil ich den Humor des Spiels so herrlich fand. Das Konzept ist sehr simpel, aber genau deswegen erliegt man voll und ganz dem Charme der Rabbids und genießt den putzigen, verkorksten, manchmal auch schwarz angehauchten Humor.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



Der Kampfablauf ist gegenüber Diamant, Perl und Platin absolut unverändert.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Game Freak | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2010

POKÉMON
GOLDENE EDITION HEARTGOLD & SILBERNE EDITION SOULSILVER

Text | Christoph Kraus

Zwei Rollenspiel-Editionen mit Herz und Seele? Hier sind Eindrücke aus der japanischen Version des Pokémon-Epos!

Es ist zum Haareraufen: Da hat Nintendo mit den Neuauflagen der goldenen und silbernen **Pokémon**-Edition zwei richtig heiße Eisen im Feuer – und dann bekommen die Spiele für den deutschen Markt solche extrem sperrigen Titel spendiert: **Pokémon Goldene Edition HeartGold** und **Silberne Edition SoulSilver**. So werden die Spiele laut einer Pressemitteilung heißen, wenn sie im nächsten Jahr zu uns kommen. Aber sei's drum, schließlich zählen allein innere Werte. Und die wollen wir hier aufdecken, denn wir haben uns frisch aus Japan die **HeartGold**-Edition besorgt.

Auf den ersten Blick nix Neues

Nach den ersten Spielminuten macht sich zunächst Ernüchterung in der Redaktion breit: Allzu viele Neuerungen scheinen nicht in den Remakes zu stecken. Abgesehen vom pompösen dreidimensionalen Startbildschirm sieht das Geschehen auf den beiden Screens genauso aus wie in der **Diamant**-, **Perl**- und **Platin**-Ära. Moment mal ... Haben die Entwickler etwa sogar das Design der Charaktere 1:1 aus den früheren Rollenspielen übernommen? Ja, haben sie! Auch das Inventar in den Häusern kommt uns irgendwie vertraut vor. Doch dann bekommen wir unser erstes Pokémon in die Finger, dürfen unser Kampf-Debüt bestreiten … und die typische Pokémon-Euphorie ist sofort wieder da! Die Animationen reißen zwar niemanden mehr vom Hocker und auch das Menü erscheint uns unspektakulär – denn alles war schon mal da. Aber nach solchen technischen Maßstäben darf man eine neue **Pokémon**-Episode selbstverständlich nicht bewerten. Sonst wären schon die **Rubin**- und **Saphir**-Editionen bei den Kritikern und Spielern sang- und klanglos untergegangen – was sie ja nicht taten! Aber über einige Verbesserungen können wir dann doch berichten: Der Rucksack hat einerseits neue Fächer zum Verstauen bekommen und ist andererseits viel einfacher zugänglich. Wo früher der Klick ins Menü und das umständliche Auswählen des gewünschten Gegenstands nötig war, um

SCREEN-INFO

Alle auf dieser Doppelseite abgedruckten Screenshots stammen ausnahmslos von uns selbst. Die Qualität der Bilder gibt also 1:1 die Eindrücke aus dem Spiel wieder. Zum Anfertigen der Screens nahmen wir die japanische Version zur Hand und benutzten die offiziell von Nintendo vorgesehene Hardware.

Vergleich Platin-/HeartGold-Edition: Man beachte das unterschiedliche Ecken-Design.

Aller Anfang ist ... leicht: Dieser Trainer kämpft mit nur einem einzigen Pokémon.

Der untere Inventar-Bildschirm im Vergleich: Jetzt ist direktes Anwählen möglich.

Superbälle, Tränke und Turbotreter anzuwählen, lassen sich jetzt alle Items auch während des Spielens über den Touchscreen abrufen. Die Schuhe könnt ihr euch sogar über ein Extrafeld auf dem unteren Schirm anziehen. Durchdacht! Der Kampfbildschirm zeigt sich indes nur kosmetisch verändert: Rundungen im Menüdesign sind Ecken gewichen. Kann man akzeptieren, wird aber vermutlich nur den größten Pokémon-Nerds auffallen … also uns.

Neuer Trend: Pokéwalking!

Wer schon am 6. April 2001 dabei war, als die „alten" goldenen und silbernen Versionen erschienen, dem wird vieles bekannt vorkommen: Immer noch beginnt das Rollenspiel im Johtoer Dorf Neuborkia – und zwar wahlweise als Junge oder Mädchen, wie seinerzeit in der **Kristall**-Edition. Dann durchquert ihr das Land in Richtung Kanto, um in beiden Regionen alle 16 Arenaleiter zu bezwingen. Aber selbst Nintendo weiß, dass man nur mit spielerischen Variationen kaum so viel Aufmerksamkeit auf sich lenken kann. Deshalb liegt den **HeartGold**- und **SoulSilver**-Editionen jeweils der Schrittzähler „PokéWalker" bei. Das Fliegengewicht fällt kaum auf, wenn man es in der Hand hält. Der Grund: Bei der Gewichtsmessung wird uns kaum ein Ausschlag auf der Skala angezeigt. Erst auf der Verlags-Postwaage zeigt sich, dass das robuste Stück Plastik nur etwa 25 Gramm leicht ist. Der winzige, aber zweckdienliche Bildschirm ist in etwa mit dem Screen der Pokémon-Mini-Handhelds vergleichbar, die vor knapp sieben Jahren angeboten wurden. Wir spielten ein bisschen mit dem PokéWalker herum, ließen unsere Schritte messen und versuchten uns am Glücksspiel. Dann transferierten wir unsere gesammelten Items in einer aufgrund der Sprachhürde langwierigen Prozedur auf den DS. Unser Eindruck: Das Teil funktioniert und erweitert den Pokémon-Spaßfaktor um die Komponente „Echtzeit". Denn jetzt gibt es kein Hindernis mehr, wenn man sich den ganzen Tag lang mit den Monstern auseinandersetzen will: im Büro, auf dem stillen Örtchen, beim Warten auf den Bus und so weiter. Gerade dieses Ständig-dabei-Gefühl intensiviert das Abenteuer auf unglaubliche Art und Weise! Der einzige Haken ist: Bis zum Frühjahr 2010 werden wir uns noch gedulden müssen, bis wir endlich mit den Pokémon Gassi gehen können. Und wer weiß, vielleicht nimmt sich Nintendo die Kritik der Fans am langen Spieletitel zu Herzen? ■

GOLD ODER SILBER?

Nur in HeartGold gibt es diese 16 Pokémon:	Nur in der SoulSilver-Edition gibt es diese 14 Pokémon:
Skorgro	Vulpix
Skorgla	Vulnona
Mantax	Mauzi
Phanpy	Snobilikat
Donphan	Ledyba
Menki	Ledian
Rasaff	Teddiursa
Fukano	Ursaring
Arkani	Botogel
Webarak	Panzaeron
Ariados	Flunkifer
Zobiris	Schluppuck
Puppance	Schlukwech
Lepumentas	Groudon
Kyogre	
Mantirps	

PokéWalker im Original: Hier seht ihr den Pokémon-Schrittzähler in seiner echten Größe. Das Gerät hat 48 mm Durchmesser und ist 13,9 mm stark.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Nintendo schafft's immer wieder!"

Eigentlich dachte ich: Game Freak kann mich nicht mehr packen. Nie mehr. Ich habe jetzt die **rote**, **gelbe**, **goldene**, **kristallene**, **diamantene**, **feuerrote** UND die **Platin-Edition** gespielt und war an einem Punkt angekommen, an dem ich für mich selbst entschied: Das ist die letzte Pokémon-Edition, die ich bis zum nächsten grundlegenden Wandel der Serie spiele. Und dieser Zeitpunkt ist jetzt wohl wieder gekommen, denn meine Augen begannen zu glitzern, als ich den PokéWalker zum ersten Mal in Aktion sah. Meine Pokémon immer an der Gürtelschnalle dabeizuhaben, hebt das Mittendrin-Gefühl in neue Sphären.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

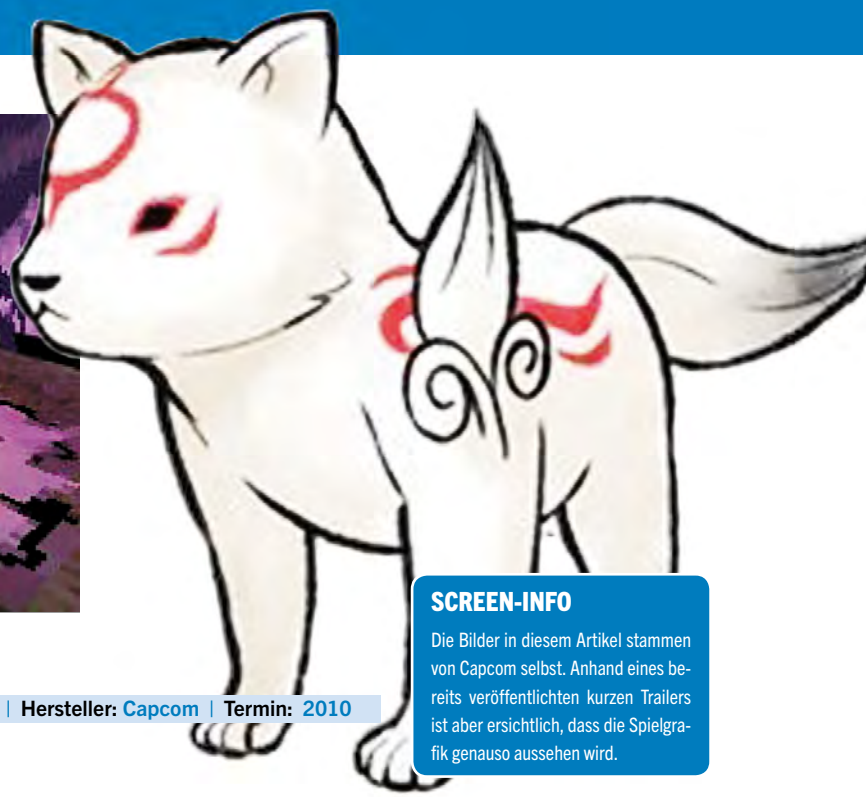
WAS SAGEN DIE FANS?

News-Redakteur Andreas Beischl von www.bisafans.de kommentiert für N-ZONE:

„Als bekannt wurde, dass Remakes von **Gold** und **Silber** erscheinen, war die Freude bei mir wirklich groß: Ich musste das Spiel haben und wollte nicht warten, bis es in Europa erscheint. Am 14. September kam meine **HeartGold**-Edition aus Japan an. Nur noch aufmachen und zocken – mehr wollte ich nicht! Jeder Edition liegt ein sogenannter ‚PokéWalker' bei. Mit diesem lassen sich unterwegs Pokémon trainieren – ein nettes Zubehör, welches bei mir immer in der Hosentasche ist! Nur habe ich meines leider auf dem Pokémon Day verloren.

Pokémon HeartGold und **SoulSilver** beeindruckten mich, und das seit der ersten Spielminute! Ich wurde gleich in den Bann gezogen und erinnerte mich beim Spielen an die guten alten Zeiten. Wie damals in **Gold** und **Silber** habe ich als Starter-Pokémon auch diesmal Feurigel genommen, das mir Professor Lind schenkte. Ein kleiner Igel mit Flammen auf dem Rücken, in den ich mich einfach verguckt habe. Es gibt viele kleine Neuerungen, u.a. hört man das Wasser plätschern. Auch der Touchscreen wurde intensiver ins Spiel integriert, so kann man nun beim Kauf von Items alles über den unteren Bildschirm steuern. Und wer denkt, nach der Pokémon-Liga ist alles vorbei, der hat sich geirrt. Die Reise geht weiter nach Kanto, wo weitere acht Arenen auf einen warten. Es gibt viel zu entdecken und GameFreak hat meine Erwartungen mehr als übertroffen!

Hoppe, hoppe, Reiter: Auch in Okamiden seid ihr nicht allein unterwegs und habt immer einen Begleiter an eurer Seite.



SCREEN-INFO

Die Bilder in diesem Artikel stammen von Capcom selbst. Anhand eines bereits veröffentlichten kurzen Trailers ist aber ersichtlich, dass die Spielgrafik genauso aussehen wird.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Ready At Dawn Studios | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 2010

OKAMIDEN

Text | Pascal Hartmann

Zum zweiten Mal muss Nippon vor einer drohenden Gefahr beschützt werden.

Es gibt Spiele, die fahren Höchstwertungen bei der Fachpresse ein, werden aber von den Spielern links liegen gelassen. So auch geschehen beim PS2-Portierung **Okami**, die vor allem dank ihres einzigartigen Looks und des durchdachten Spielprinzips überzeugte. Die schlechten Verkaufszahlen ließen die Hoffnung auf einen Nachfolger ins Bodenlose sinken, aber Capcom gibt der Marke eine neue Chance, auf dem Markt Fuß zu fassen. Diesmal dürfen Flora und Fauna auf dem DS zum Blühen gebracht werden.

Der göttliche Stylus

Dabei wurde das grundlegende Konzept des großen Bruders nicht angerührt. Ihr seid wieder in Wolfsgestalt unterwegs und nutzt die Kraft des göttlichen Pinsels, um voranzukommen und Gegnern den Garaus zu machen. Dabei wird die Wiimote durch den Stylus ersetzt, was eine noch genauere Zeichenkontrolle verspricht. Doch anstatt die Geschichte des Wii-Spiels um Amaterasu fortzusetzen, tritt ein neuer tierischer Hauptcharakter in Aktion, genannt Chibiterasu. Leser mit Japanisch-Kenntnissen wissen, was sie erwartet, denn „Chibi“ bedeutet „winzig“ oder „niedlich“. Somit ist auch der Held des großen Abenteuers auf dem kleinen Handheld etwas geschrumpft und wirkt eher wie ein Wolfsjunges. Trotz seiner geringen Größe scheint sich auch Chibiterasu gerne als Reittier missbrauchen zu lassen und schleppt im veröffentlichten Trailer fleißig einen kleinen Jungen mit sich herum, dem man die Ähnlichkeit mit dem ängstlichen Helden Amaterasu aus **Okami** deutlich ansieht. Auch scheinen die menschlichen Begleiter noch wichtiger zu werden: Ganz wie in **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** müsst ihr ihnen per Stylus den Weg weisen, um an für den Wolf unerreichbare Truhen zu gelangen.

Zurück in Nippon

Beim Grafikstil wurden keine Experimente gewagt – die Verwandtschaft von **Okamiden** mit **Okami** ist schon auf den ersten Blick deutlich. Natürlich wirkt der Grafikstil nicht ganz so handgemalt wie auf der Wii, doch wurde der einzigartige Charme der Spielwelt perfekt auf den DS übertragen. Leider gibt es bis auf wenige Info-Schnipsel noch keine genaueren Hinweise auf die Story. Bisher bekannt ist nur, dass die Geschichte wenige Monate nach dem Ende des Wii-Spiels und natürlich auch wieder im Lande Nippon ihren Anfang nehmen soll. Inwieweit Bezug auf den Vorgänger genommen wird und ob weitere bekannte Gesichter auftauchen werden, ist bisher noch unklar. Wir sind jedenfalls schon gespannt, welche Veränderungen das Land seit unserem letzten Besuch von ihm durchgemacht hat. Es müsste schon noch viel schiefgehen, wenn uns hier kein Hit erwartet. ■

Stylus gezückt: Chibiterasu ist kein gewöhnlicher Wolf, denn er beherrscht den göttlichen Pinsel.

Kirschblüten: Mit eurem Stylus bringt ihr unter anderem Bäume wieder zum Blühen.

MEINUNG
PASCAL HARTMANN

„Ich freue mich wie ein Schnitzel auf das Spiel!“

Als die ersten Gerüchte über einen Nachfolger von **Okami** aufkamen, konnte ich es kaum glauben. Ich finde es zwar schade, dass die Geschichte um Amaterasu nicht fortgeführt wird und das Spiel „nur“ für den DS erscheint, doch wirklich mindern kann das meine Freude nicht. Denn ich bin mir sicher, dass **Okamiden** ein großartiges Spiel wird.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Zweigeteilt: Während im oberen Screen die Handlung voranschreitet, werden unten Hinweise kombiniert.

Am Ort des Geschehens: Mit dem Stylus wird das Mordopfer auf eventuelle Hinweise untersucht.

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen allesamt von Capcom. Bis wir das Spiel selbst in die Hände bekommen, müssen wir uns noch ein Weilchen gedulden.

Genre: Adventure | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 19. Februar 2010

ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS MILES EDGEWORTH

Text | Markus Grundmann

Mit dem Staatsanwalt auf Verbrecherjagd

Capcom setzt seine **Ace Attorney**-Reihe auf dem DS fort. Mit einer Neuerung: Während der Spieler in den bisherigen Titeln in die Rolle des smarten Rechtsanwaltes Phoenix Wright schlüpfte, um vor Gericht Verbrechen aufzuklären, geht es nun als Staatsanwalt Miles Edgeworth, seines Zeichens größter Rivale Wrights, auf Verbrecherjagd. Den Spieler erwarten wieder viele verschiedene Fälle und insgesamt 15 Stunden Gameplay. Im ersten Fall findet Miles beispielsweise die Leiche eines Mannes, der offenbar direkt in seinem Büro erschossen wurde, und begibt sich natürlich umgehend auf die Jagd nach dem Täter. Wer mit der **Ace Attorney**-Serie vertraut ist, wird sich auch in diesem Teil sicher schnell zurechtfinden. Allerdings wechselt der Schauplatz diesmal vom Gerichtssaal unmittelbar zum Tatort.

Schock: Die erste Leiche des Spiels liegt direkt im Büro von Miles Edgeworth.

Cleveres Kerlchen

Miles Edgeworth kombiniert Hinweise auf den Tathergang blitzschnell. Wenn sich während der Untersuchung eines Tatorts oder der Befragung eines Tatzeugen neue Informationen ergeben, speichert er diese in seinem Organizer. Neu ist der Logik-Modus: Durch das Verknüpfen von zwei bereits gesammelten Informationsbruchstücken ergeben sich dabei immer wieder neue Hinweise für den Spieler. So wird jeder Fall zu einem spannenden Puzzle, das komplett zusammengesetzt werden muss, um den Täter zu ermitteln. In einer mit den Vorgängertiteln vergleichbaren Sequenz werden Tatverdächtige und Augenzeugen dann überführt. Während sich das eigentliche Spielgeschehen dabei vor allem im oberen Screen d es DS abspielt, dient der untere als der Organizer. Als Spieler hat man so auch während eines Gesprächs jederzeit Zugriff auf die bisherigen Ermittlungsergebnisse. Ungewohnt: Das Spiel findet diesmal nicht wie in den Vorgängerteilen in der First-Person-Perspektive statt, sondern in einer 2D-Sicht, die nur dann unterbrochen wird, wenn man etwa einen Tatort mit dazugehörigem Opfer untersucht. Dann kann der Spieler mit dem Stylus auf Verbrecherjagd gehen, was gerade in dieser Perspektive zur Atmosphäre des Spiels beiträgt. **Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth** präsentiert sich als typisches japanisches Adventure. Das bedeutet für Spieler vor allem, dass sie sich nicht an starker Textlastigkeit stören dürfen. Davon abgesehen bahnt sich mit dem Spiel ein neues Highlight für den DS an, das sowohl Adventure- als auch Krimi-Fans in seinen Bann ziehen dürfte. ■

MEINUNG
MARKUS GRUNDMANN

„Miles Edgeworth könnte Kriminalgeschichte schreiben!“

Mit **Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth** erwartet uns ganz großer Krimispaß. Wenn das Spiel in Sachen Komplexität und Logik der Rätsel hält, was es verspricht, könnte es bei Fans japanischer Adventures zu einer neuen Ikone auf dem DS werden. Vor allem von der Einbindung des Stylus bei der Tatort-Untersuchung verspreche ich mir viel!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst für die Nintendo Wii und den DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, Rumble Pak

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...

VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Coop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

SOLO-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

VIDEO AUF DVD

Dieses Icon weist auf Video-Inhalte auf der aktuellen N-ZONE-DVD (exklusiv für Abonnenten der N-ZONE) hin.

MULTI-HIT

Spiele, die eine Mehrspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau ein Spiel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das Gespielt-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // hat in diesem Monat ...

... Los Angeles besucht
Auf Wii erscheint in Kürze das erste **Call of Duty Modern Warfare**, doch im Auftrag der N-ZONE-Schwester-Magazine play³ und PC ACTION durfte Tom im fernen L.A. die Fortsetzung für die Xbox 360 ausgiebig anzocken. Was für ein geniales Spiel!

... eine fiese Erkältung bekommen
Zurück aus der Ferne gab's neben einem Berg Arbeit eine klimaanlagenbedingte Erkältung, die mittlerweile zum Glück endlich auskuriert ist.

Christoph Kraus // gibt ...

... euch ein Rätsel auf: Eine unbekannte Zahl Passagiere fährt im Bummelzug übers Land. Beim ersten Halt steigt ein Sechstel der Leute aus, beim zweiten ein Fünftel, dann ein Viertel, ein Drittel und zu guter Letzt die Hälfte. An der Endstation steigen alle verbleibenden Fahrgäste aus. Wenn während der Fahrt niemand zugestiegen ist, was wäre die geringstmögliche ursprüngliche Anzahl Passagiere?

... euch die Antwort: 29!!!

Sebastian Stange // hat in den letzten Wochen ...

... ein paar coole Spiele getestet
Wie schön, wenn man gute Spiele testen darf. Sebastian freute sich diesen Monat über das herrlich innovative **Scribblenauts** für DS und das packend inszenierte **Dead Space: Extraction**. Ein guter Mix, oder?

... eine Bacon-Bomb gebaut
Klingt komisch, ist aber ein gefüllter Hackbraten (Füllung: Feta, Emmentaler, Zwiebeln, BBQ-Gewürze), umhüllt mit Speck und zwei Stunden indirekt gegrillt – mit Hickory-Rauch! Das Ergebnis: Lecker hoch zehn!

Maik Koch // freut sich ...

... auf Marios Comeback:
Mario & Sonic, **Mario & Luigi** und dann auch noch bald **New Super Mario Bros.!** Was für ein genialer Zocker-Herbst!

... auf den nächsten Urlaub:
Dann kann er endlich ausgiebige Matches im neuen Wii-**FIFA** bestreiten, denn das Spiel hat es ihm in letzter Zeit massiv angetan. Endlich hat er eine adäquate Alternative zur Fun-Bolzerei **Mario Strikers Charged Football** gefunden. Olé! Olé!

Stefanie Schetter // hat im September ...

... bei Schafen und Eseln übernachtet
Im Herzen Frankreichs konnte sie sich auf einem Berghof samt möblierter Zigeunerwagen und zu Badezimmern ausgebauten Stall-Boxen erholen. Danach ging's zum Relaxen an den Strand.

... eine Tüte voller Kastanien gesammelt
Leider kugeln die Dinger immer noch in einer Tüte unterm Carport herum und warten auf eine Bastel-Eingebung.

David Mola // rätselt ...

... sich dieser Tage endlich durch **Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf**. Und weil das so unglaublich gut ist, durch den – nicht minder großartigen – zweiten Teil gleich im Anschluss!

... zudem darüber, warum er es nicht früher mal mit „Schlank im Schlaf" probiert hat. 9 Kilo abgenommen in vier Monaten, alte Klamotten passen wieder. Das kann sich doch sehen lassen, oder?

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht zu kurz kommen.

MATTI SANDQVIST

Ballert gerne:
Zur Zeit nur auf der Wii. Mit **Resident Evil: Darkside Chronicles** und **Star Wars: Clone Wars** gab es Action-Futter für mehrere Tage. Seine friedliebende Seite konnte er dank **Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen** ausleben. Sowohl die Wii-, als auch die DS-Fassung sind so gut wie gekauft!

LUKAS LÖHR

Entpuppte sich ...
... als wahrer **Dragonball**-Spezialist! In seinem Test zu **Revenge of King Piccolo** konnte er sich nach Herzenslust austoben und hat mit seinem enormen Hintergrundwissen die Redaktion ganz schön erstaunt: Er kennt wirklich die Story zu jedem Charakter in- und auswendig! Respekt, Herr Löhr!

PASCAL HARTMANN

Sucht eine Bleibe:
Im Anschluss an sein Praktikum bei der N-ZONE beginnt für Pascal auch schon der Ernst des Lebens – genauer gesagt des Studentenlebens. Klingt jetzt nicht besonders wild, wäre da nicht die katastrophale Wohnungssituation in Darmstadt. Wir drücken die Daumen, dass Pascal noch fündig wird!

TOM SAUER

Ist im Fußballfieber:
Neben dem Test von **FIFA 10** für die Wii ist er auch fleißig damit beschäftigt, Traumtore in der Xbox-360-Version zu schießen. Und das nicht nur in **FIFA**, sondern auch im Kontrahenten **PES 2010**. Dieses Jahr ist das Duell der Fußballgiganten spannend! Der Arcade-Ausflug in die Wii-Version war aber auch sehr spaßig.

CHRISTINE DONATH

Ist süchtig geworden:
Und zwar nach **Muramasa**, von dem sie kaum noch die Finger lassen kann. Leider bietet das Testen nie genug Zeit, ein Spiel voll auszukosten, aber sobald es in den Läden steht, wird sie zugreifen! Irgendjemand muss sich ja um das berüchtigte Dämonenschwert kümmern. Und wie viele wirklich gute Wii-Spiele gibt es schon?

MEINUNGSMACHE
DIE GESCHMACKSPOLIZEI

TOP-TITEL / FLOP-TITEL	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	MAIK KOCH
	MARIO & SONIC BEI DEN ... COLIN MCRAE DIRT 2	**IMMER NOCH LAYTON 2** MINIGAME-SAMMLUNGEN	**MARIO & LUIGI: ABENTEUER ...** COLIN MCRAE DiRT 2	**FIFA 10** DRAGONBALL: REVENGE ...
MARIO & SONIC BEI DEN ... (Wii/DS) ∅ **WERTUNG: 8,5** Test S.34	Wenn man mich fragt, ist **Mario & Sonic** das bessere **Mario Strikers Charged Football**, denn es enthält ein vollwertiges Eishockey-Minispiel als Bonus. Gut auch, dass man nicht mehr so viel fuchtelt! **9**	Minispiel-Sammlungen: Ich kann sie nicht mehr sehen! Deshalb kommt das neue **Mario & Sonic**-Spiel einfach nicht so gut bei mir an. Wer gern mit Freunden zockt, dürfte aber viel Spaß damit haben. **7**	Auf der Wii ein tolles Multiplayer-Erlebnis, das mir noch viele spaßige Abende im Freundeskreis bringen wird – auf dem DS dank dem Story-Modus ein wirklich toller Zeitvertreib für unterwegs. **9**	Als sportlich interessierter Mensch freuen mich die Winterspiele mit Mario & Sonic sehr. Das Spiel ist super geworden und vor allem Eishockey und Curling sind mir richtig ans Herz gewachsen. **9**
FIFA 10 (Wii) ∅ **WERTUNG: 4,75** Test S.40	Hört mir bloß auf, Leute, Fußball findet bei mir immer nur alle zwei Jahre zwischen Juni und Juli statt. Spielen die Bayern eigentlich immer noch im Opel-Trikot? Ich vergebe also in Folge von Desinteresse ... **4**	Immer wenn EM und WM anstehen, entwickle ich ein gewisses Grundinteresse an Fußball, um kein Außenseiter zu sein. Aber ist gerade EM oder WM? Nee. Daher interessiert mich **FIFA** nicht die Bohne. **1**	Ich finde die Abkehr von der Simulation gut, auch wenn ich bei Arcade-Kicks zur Nintendo-Konkurrenz greifen würde. Doch mit dem 1. FCN auch mal international zu spielen, hat seinen Reiz! **6**	Das neue Gameplay kommt der Reihe sehr zugute! Und für mich als Fußball-Fan zählen natürliche auch die originalen Lizenzen der Mannschaften, die mir hier wie immer geboten werden! **8**
Wii FIT PLUS (Wii) ∅ **WERTUNG: 8,0** Test S.42	Wir sollten uns freuen, dass es **Wii Fit** gibt, denn so hat Nintendo genug Kohle, um **Mario** und **Zelda** zu entwickeln. Und das neue *Plus*-Paket ist objektiv betrachtet wirklich sehr gut gemacht. **8**	Eigentlich ist es frech, ein Spiel erneut zu veröffentlichen, nur weil ein paar Minigames und Features eingebaut wurden. Doch das Gesamtpaket überzeugt: Als Trainingsprogramm wie auch als Videospiel. **9**	Die Anzahl an neuen Übungen hält sich zwar in Grenzen, doch bin ich vom Drumherum und den neuen Minispielen begeistert. Kompliment: Einerseits professioneller, andererseits noch mehr Spaß! **8**	Ich hätte mir etwas mehr erwartet, auch wenn neue 15 Minispiele und neue Trainingsfeatures sicher nicht zu verachten sind. Mal sehen, ob nach längerem Geschwitze meine Skepsis noch verfliegt. **7**
MARIO & LUIGI: ABENTEUER ... (DS) ∅ **WERTUNG: 8,25** Test S.60	Achtung, dieses Spiel ist witziger als der gesamte Sat.-1-Fun-Freitag von 20.15 Uhr bis Mitternacht! Auch die Spielmechanik funktioniert im dritten Anlauf immer noch. Extraklasse, ganz großes Kino! **9**	Ein schönes Rollenspiel – liebevoll, abgedreht und technisch erste Sahne. Nur gefällt mir das Szenario nicht wirklich. Ich will nicht Bowsers Eingeweide erkunden, sondern echte Fantasy-Welten! **8**	Trotz der starken Konkurrenz in diesem Monat hat dieses Game es mir angetan. Der Humor der Nintendo-RPGs ist einfach fantastisch und kann mich in Verbindung mit dem Gameplay an den DS fesseln. **9**	Das Szenario stimmt, die Technik ist gut und auch am Gameplay gibt's nix zu meckern. Doch irgendwie werde ich nicht so richtig warm mit Rollenspielen, was nicht mal Mario und Luigi als Team ändern können. **7**
SCRIBBLENAUTS (DS) ∅ **WERTUNG: 7,5** Test S.64	Meine Befürchtungen haben sich bewahrheitet: **Scribblenauts** ist kreativ und man freut sich über erfolgreich gelöste Levels. Nur die Steuerung zickt manchmal. Dennoch: Das muss ich spielen! **7**	Zu schade. Die revolutionäre Spielidee wird durch eine furchtbar fummelige Steuerung getrübt. Dennoch bleibt der Titel ein Meilenstein in Sachen Kreativität. Für mich persönlich ein Plfichtkauf. **8**	Ich bin vom Gameplay und der Aufmachung begeistert, aber nach einigen Stunden lässt die uneingeschränkte Begeisterung etwas nach. Nichtsdestotrotz ein tolles, mega-innovatives Game! **8**	Nein, es liegt nicht an meiner Rechtschreibung, dass **Scribblenauts** von mir keine Top-Wertung bekommt! Vielmehr daran, dass meine Erwartung durch den Hype im Vorfeld doch etwas zu hoch war. **7**
KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS (DS) ∅ **WERTUNG: 7,25** Test S.66	Ich mag Donald Duck, ich liebe Goofy, aber ich kann diese gewisse Maus nicht ausstehen. Immer drängt sie sich in den Vordergrund, ständig ist sie ein Besserwisser. Aber hier erdulde ich's milde. **8**	Irgendwie habe ich das Gefühl, dass ich dieses Mal als Miesepeter wegkomme. Aber: Ich kann die ganze Disney-Bande nicht mehr sehen. Ein rein persönliches Trauma. Also kein Grund, nicht zuzugreifen. **7**	Eigentlich ein tolles RGP für den DS, doch haben es mir die PS2-Teile ihrerzeit sogar noch etwas mehr angetan. Insgesamt gibt's an der gelungenen DS-Fassung nix zu mosern – ein Square-RPG eben! **8**	Dasselbe Bild wie bei **Mario & Luigi**: Sicher ein gutes Spiel, das auch ganz lieb aussieht, mich aber trotzdem nicht interessiert. So leid es mir tut, liebe Rollenspiel-Fans – ich brauche Action! **6**

Für Gitarrenhelden

www.playdrei.de

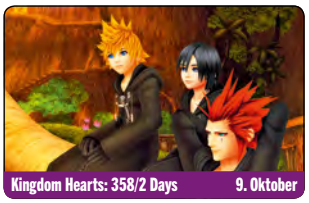
Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste werdet ihr ganz sicher keinen Wii- oder DS-Titel verpassen!

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
OKTOBER		
Academy of Champions	Ubisoft	30. Oktober I 2009
Dead Space: Extraction	Electronic Arts	29. Oktober I 2009
Disney Sing It: Pop Hits	Disney Interactive	01. Oktober I 2009
DJ Hero	Activision	30. Oktober I 2009
Dragonball: Revenge of King Piccolo	Bandai Namco	29. Oktober I 2009
FIFA 10	Electronic Arts	01. Oktober I 2009
Firefighter	rondomedia	28. Oktober I 2009
Galileo Mystery: Die Krone des Midas	SevenOne Intermedia	22. Oktober I 2009
G-Force: Agenten mit Biss	Disney Interactive	08. Oktober I 2009
Littlest Pet Shop Freunde	Electronic Arts	15. Oktober I 2009
Ninja Captains	Nordcurrent	16.Oktober I 2009
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	16. Oktober I 2009
Rock Band 2	Electronic Arts	08. Oktober I 2009
Spore Helden	Electronic Arts	08. Oktober I 2009
Sim Animals Afrika	Electronic Arts	29. Oktober I 2009
Star Wars: The Colone Wars – Republic Heroes	Activision	08. Oktober I 2009
Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash-Up	Ubisoft	01. Oktober I 2009
We Sing	Nordic Games	30. Oktober I 2009
Wii Fit Plus	Nintendo	30. Oktober I 2009
WWE Smackdown vs RAW 2010	THQ	23. Oktober I 2009
NOVEMBER		
Band Hero	Activision	20. November I 2009
Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	10. November I 2009
Disneys Küss den Frosch	Disney Interactive	12. Novemberl 2009
Jambo Safari	Sega	November I 2009
James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	26. November I 2009
Just Dance	Ubisoft	November I 2009
Ghostbusters: The Videogame	Bandai Namco	05. November I 2009
Lego Rock Band	Warner Interactive	27. November I 2009
MahJongg Party	rondomedia	November I 2009
Muramasa: The Demon Blade	Koch Media	18. November I 2009
Need for Speed Nitro	Electronic Arts	19. November I 2009
New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	20. Novemberl 2009
Planet 51	Sega	November I 2009
Pro Evolution Soccer 2010	Konami	19. November I 2009
Rabbids Go Home	Ubisoft	30. November I 2009
Resident Evil: The Darkside Chronicles	Capcom	27. November I 2009
RTL Winter Sports 2010	RTL Games	26. November I 2009
Shaun White Snowboarding: World Stage	Ubisoft	27. November I 2009
Tales of Symphonia	Bandai Namco	30. November I 2009
Tony Hawk: RIDE	Activision	20. November I 2009
Tornado Outbreak	Konami	12. November I 2009
Yoga	JoWooD	November I 2009
2009		
Formel 1 2009	Codemasters	I 2009
Horrid Henry	Top Ware	I 2009
Scene it! Bright Lights! Big Screen!	Warner Interactive	I 2009
Sin & Punishment 2	Nintendo	I 2009
Span Smasher	Nintendo	I 2009
2010		
Endless Ocean 2	Nintendo	I 2010
Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers	Square Enix	I 2010
GTI Club Supermini Festa!	Konami	Frühjahr I 2010
Monster Hunter 3	Capcom	Frühjahr I 2010
Red Steel 2	Ubisoft	I 2010
Silent Hill: Shattered Memories	Konami	I2010
Sonic & Sega All-Stars Racing	Sega	Frühjahr I 2010
Super Mario Galaxy 2	Nintendo	I 2010
Super Monkey Ball Step & Roll	Sega	Frühjahr I 2010
Tatsunoko vs. Capcom	Capcom	Frühjahr I 2010
Zelda	Nintendo	I 2010

Shaun White Snowboard.: World Stage 27. November

New Super Mario Bros. Wii 20. November



Kingdom Hearts: 358/2 Days 9. Oktober

The Legend of Zelda: Spirit Tracks 11. Dezember

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
OKTOBER		
200 klassische Bücher	rondomedia	07. Oktober I 2009
Ant Nation	Konami	08. Oktober I 2009
Bibi Blocksberg: Das gestohlene Hexbuch	Kiddinx	09. Oktober I 2009
FIFA 10	Electronic Arts	01. Oktober I 2009
G-Force: Agenten mit Biss	Disney Interactive	08. Oktober I 2009
Hannah Montana: Rocke die Show	Disney Interactive	Oktober I 2009
Ikou - Intelligenztrainer für Kids	HMH	01. Oktober I 2009
Kingdom Hearts 358/2 Days	Square Enix	09. Oktober I 2009
Littlest Pet Shop Freunde	Electronic Arts	15. Oktober I 2009
Mario & Luigi: Abenteuer Bowser	Nintendo	09. Oktober I 2009
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	16. Oktober I 2009
Ninja Captains	Nordcurrent	16. Oktober I 2009
Scribblenauts	Warner Interactive	09. Oktober I 2009
Sim Animals Afrika	Electronic Arts	29. Oktober I 2009
Spore Helden-Arena	Electronic Arts	08. Oktober I 2009
Tsumiki: Höllenturm	Nobilis	08. Oktober I 2009
WWE Smackdown vs RAW 2010	THQ	23. Oktober I 2009
NOVEMBER		
Band Hero	Activision	20.November I 2009
Call of Duty: Modern Warfare Mobilized	Activision	10.November I 2010
Disneys Eine Weihnachtsgeschichte	Disney Interactive	05.November I 2009
Disneys Küss den Frosch	Disney Interactive	12. Novemberl 2009
Ghostbusters: The Videogame	Bandai Namco	05. November I 2009
Jambo Safari	Sega	November I 2009
James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	26. November I 2009
Jewel Quest: Mysteriess/Solitaire	astragon	16. November I 2009
Planet 51	Sega	November I 2009
Lego Rock Band	Warner Interactive	27. November I 2009
Need for Speed Nitro	Electronic Arts	19. November I 2009
Rabbids Go Home	Ubisoft	30. November I 2009
Tinkerbell und die Suche nach dem verlorenen Schatz	Disney Interactive	12. November I 2009
Wiley's Wire Way: Total verboingt	Konami	12. November I 2009
DEZEMBER		
The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	11. Dezember I 2009
2009		
COP:The Recruit	Ubisoft	I 2009
Der Bauernhof	astragon	I 2009
Might & Magic: Clash of Heroes	Ubisoft	I 2009
Phantasy Star Zero	Sega	I 2009
Runaway: A Twist of Fate	Focus Home Interactive	I 2009
2010		
Ace Attorney: Investigations	Capcom	I 2010
Become a famous Model	Global Producers	I 2010
Bleach: The 3rd Phantom	Sega	Frühjahr I 2010
Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers	Square Enix	I 2010
Golden Sun DS	Nintendo	I 2010
Sonic & Sega All-Stars Racing	Sega	Frühjahr I 2010

Der laufende Monat im Überblick. Diese Wii- und DS-Games erscheinen in den nächsten Wochen!

16.10.
MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN
Jetzt erhältlich: die Winterolympiade mit den Superhelden von Nintendo und Sega. Den Test findet ihr auf Seite 36 der aktuellen N-ZONE.

Wii/DS MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN. I 16.10

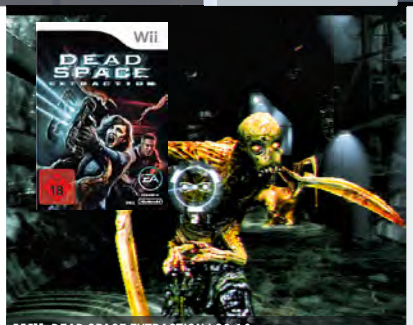
23.10.
WWE SMACKDOWN VS. RAW 2010
Wer sich selbst ein Bild davon machen will, dass das neue **Smackdown** ein cooles Spiel ist, kann sich ab dem 23. Oktober nach Herzenslust mit anderen kloppen.

Wii/DS WWE SMACKDOWN VS. RAW 2010 I 23.10.

Wii DRAGONBALL: REVENGE OF KING PICCOLO I 29.10.

29.10.
DRAGONBALL: REVENGE OF KING PICCOLO
DBZ-Fans streichen sich den 29. fett in ihrem Kalender an – ab dann dürfen sie Son Gokus Jugend-Abenteuer auf der Wii erleben.

29.10.
DEAD SPACE: EXTRACTION
Endlich darf auf der Wii wieder in bester Rail-Shooter-Manier geballert werden! Erwachsene Spieler sollten sich den 29. auf jeden Fall vormerken!



Wii DEAD SPACE EXTRACTION I 29.10.

30.10.
Wii FIT PLUS
Früher als erwarteter lässt uns Nintendo wieder auf dem Balance Board schwitzen. Ob sich der Kauf lohnt, erfahrt ihr in unserem großen Test in der aktuellen N-ZONE!

Wii Wii FIT PLUS I 30.10.

Wii DJ HERO I 30.10.

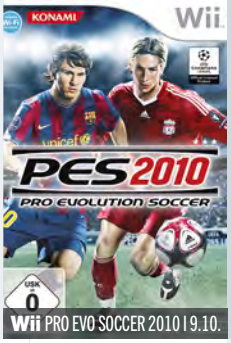
30.10.
DJ HERO
Freunde fetter Beats können schon in Kürze ihre DJ-Qualitäten unter Beweis stellen. Wir hatten kurz vor Redaktionsschluss die Möglichkeit, das Spiel anzutesten, und sind hellauf begeistert!

5. 11.
GHOSTBUSTERS: THE VIDEOGAME
Nach etlichen Terminverschiebungen ist es nun so weit: Auf der Wii und dem DS kann man endlich auch auf Geisterjagd gehen. Den Test dazu findet ihr auf Seite 46.

Wii/DS GHOSTBUSTERS: THE VIDEOGAME I 5.11.

10.11.
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE
Über zwei Jahre nach dem Release für die Xbox 360 und die PS3 erscheint das Meisterwerk nun auch auf der Wii. Den Test lest ihr in der nächsten Ausgabe der N-ZONE.

Wii CALL OF DUTY: MODERN WARFARE I 10.11.



Wii PRO EVO SOCCER 2010 I 9.10.

19.11.
PRO EVOLUTION SOCCER 2010
„Gut Ding will Weile haben", scheint sich Publisher Konami zu denken und veröffentlicht das neue **PES** ganze sieben Wochen nach dem Release von **FIFA 10**.

Wii/DS NFS: NITRO I 19.11.

19.11.
NEED FOR SPEED NITRO
Alle Jahre wieder erscheint ein neues **Need for Speed** in der Vorweihnachtszeit. Unsere Spieleindrücke dazu lest ihr jetzt schon in der Vorschau ab Seite 18.

Wii NEW SUPER MARIO BROS. Wii ... I 20.11.

20.11.
NEW SUPER MARIO BROS. Wii
Darauf warten Millionen Wii-Besitzer: Ein neues Mario-Jump&Run! Zwei Tage vor Release verraten wir euch in der N-ZONE 12/09, ob das Spiel der erhoffte Mega-Hit wird!

Genre: Sport | **Entwickler:** Sega | **Hersteller:** Sega | **Termin:** Erhältlich

MARIO & SONIC
BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN

Text | Christoph Kraus

Ja, sind denn heut' schon Olympische Spiele? Nein … aber Mario, Sonic und Kollegen ziehen ihr Ding trotzdem durch!

FAQs

An wen richtet sich Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen?
Die Zielgruppe ist diesmal wesentlich breiter als beim ersten Teil: Da die Traumdisziplinen bei den Sommerspielen etwas zu kurz kamen und nicht viel mehr als Gefuchtel boten, kamen in erster Linie die Freunde von **Wii Sports** und dergleichen auf ihre Kosten. Vollblut-Spieler hatten nach einiger Zeit alles freigespielt. Dank erweitertem Karrieremodus, viel sonstigem Drumherum und sehr vielen Extras kommen Gamer jetzt noch mehr auf ihre Kosten.

Kann ich alle Disziplinen mit dem Balance Board spielen? Und wie funktioniert das?
Von den regulären olympischen Sportarten sind folgende mit Balance Board spielbar: Ski Alpin, Skispringen, Ski Freestyle, Snowboard, Eisschnelllauf, Eiskunstlauf, Bobsport (mit Skeleton und Bob), Eishockey und Curling. Dass sich nicht alle Traumdisziplinen mit dem Wii-Brett spielen lassen, hat einen guten Grund: Schneeballwerfen, Eishockey und mehr sind viel zu komplex, als dass man sie durch Bewegen des Körpers steuern könnte.

Welche Charaktere sind diesmal mit von der Partie? Muss ich sie freischalten?
Aus dem Nintendo-Lager treten Mario, Luigi, Peach, Daisy, Wario, Waluigi, Donkey Kong, Bowser und Bowser Jr. an. Von Sega nehmen Sonic, Shadow, Metal Sonic, Amy, Blaze, Knuckles, Tails, Dr. Eggman und Silver teil. Außerdem sind die Miis aus dem gleichnamigen Kanal anwählbar. Sie lassen sich sogar mit selbst kreierten Kostümen gestalten. Freischalten ist übrigens nicht notwendig: Alle Figuren stehen schon von Anfang an zur Wahl.

Die Traumdisziplinen waren bei den Sommerspielen der Renner. Was hat sich getan?
Wir können euch versichern: Die Traumdisziplinen sind nach wie vor dabei und spielen sich besser denn je! Hier ist die gesamte Übersicht: Ski Alpin, Skispringen, Ski Cross, Snowboard-Cross, Short Track, Eiskunstlauf, Bobsport, Eishockey, Curling, Schneeballschlacht, Gleitflug. Der Eiskunstlauf findet zum Beispiel wahlweise in der Mario- oder der Sega-Welt statt und bei der Ski-Pistengaudi flitzt man auf seinen Skiern durchs Universum von **Super Mario Galaxy**.

Was ist sonst noch alles neu?
Erinnert ihr euch an die Minispiele aus dem ersten Teil, also Karten-Memory und diesen Kram? Das alles gibt es nicht mehr – was allerdings nicht weiter ins Gewicht fällt, da vermutlich niemand die Spielchen mit allzu großer Begeisterung gespielt hat. Stattdessen hat Sega jetzt einen Partymodus integriert, der wie eine TV-Quiz-Show aufgebaut ist. Die witzigen Duelle erwecken sogar Erinnerungen an **Mario Party**: Nach jeder Runde wird ein Minispiel absolviert. Auch diverse Shops sind hinzugekommen. Fein!

BALANCE BOARD AN BORD!

Keine Lust aufs Knöpfchendrücken? Kein Problem, auch für die **Wii Fit**-Fraktion haben sich die Entwickler etwas Passendes einfallen lassen. Im Menü gibt es für die Besitzer des Balance Boards nämlich eine Option, in der ausnahmslos alle olympischen Sportarten (sowie ausgewählte Traumdisziplinen) einzeln anwählbar sind. Zur Veranschaulichung sehen wir im Bild beispielsweise, wie sich Christine bei der Bob-Abfahrt schlägt. Die Steuerung via Hintern mag auf den ersten Blick etwas schräg wirken, aber wir können euch einen hohen Spaßfaktor versichern. Und bei anderen Minispielen dürft ihr natürlich auch mit dem Oberkörper ran. ■

ONLINE NUR RANGLISTEN

Wir haben den Entwicklern verziehen, dass das erste **Mario & Sonic** in puncto Wi-Fi Connection lediglich Ranglisten bot und keine „richtigen" Olympia-Turniere ermöglichte. Beim zweiten Teil fällt das Versäumnis dagegen schon deutlich stärker ins Gewicht. Denn selbst Nintendo-Spieleserien, die sich beim Thema Online immer schwertaten, haben mittlerweile aufgerüstet: **Mario Kart**, **Super Smash Bros. Brawl** und **Mario Strikers Charged Football** sind allesamt voll internetfähig. Ausgerechnet Sega, seinerzeit Pionier mit dem GameCube-RPG **Phantasy Star Online**, nutzt die spaßverheißende Chance diesmal nicht, die Olympischen Winterspiele schon vorzeitig im Netz zu veranstalten. Schade drum. ■

TRAUMDISZIPLINEN ECHT TRAUMHAFT

Beim Testen hat uns kein Modus so sehr in seinen Bann gezogen wie die Einzelmatches. Darin lassen sich alle Traumdisziplinen beliebig anwählen und gegeneinander zocken. Sind vier Spieler versammelt, schießt der Spielspaß in ungeahnte Höhen. Wir küren die „Traum-Top-3":

PLATZ 3
Skispringen
in der Eierplanet-Galaxie:
Stellt euch vor, ihr fliegt wie bei **Lylat Wars** auf einer festen Bahn durch die Welt von **Super Mario Galaxy** und müsst währenddessen Sternensplitter, Power-ups und blaue Münzen einsammeln – genauso spielt sich dieses wahrhaft „traumhafte" Skispringen in **Mario & Sonic**. An dieser Traumdisziplin gefiel uns weniger das Spieldesign als vielmehr die Umgebung: Es hat einfach was, an den Hügeln des Eierplaneten vorbeizupreschen und am Ende der schlauchartigen Piste zu versuchen, eine einigermaßen sanfte Landung hinzulegen. Die bunte, starke Optik tröstet über das recht simple Spielprinzip hinweg.

PLATZ 2
Ski-Cross auf Marios Piste:
Mario Kart Wii trifft Langlauf-Ski – so könnte man diese Traumdisziplin beschreiben. Denn das actionbetonte Rennen wird auf einer uns allen bekannten Kart-Piste ausgetragen (siehe Vergleichsbild ganz unten). Wie bei der Wii-Kartgaudi sammelt man Items ein, lässt diese auf seine Gegner prasseln, aktiviert bei Bedarf einen Turboschub und versucht – wie sollte es anders sein? –, als Erster ans Ziel zu kommen. Richtig klasse wird's aber erst, wenn man sich nicht gegen den Computer, sondern gegen seine Mitspieler behaupten muss. Wer Mario langsam satt hat, darf auch auf den Sonic-Strecken zeigen, dass er die coolste Pistensau ist.

PLATZ 1
Eishockey in Bowsers Festung:
Die Sportart spielt sich wie **Mario Strikers Charged Football**, nur mit anderem Schuhwerk. Mit dem Analogstick bestimmt ihr, wohin sich euer Sportler bewegen soll, und mit A wird der Puck an einen Mitspieler gepasst. Je öfter ihr das glitschige Ei weitergebt, umso kräftiger lädt sich der Schuss auf. Retro-Zocker erinnern sich vielleicht noch an **NBA Jam**, wo das Gameplay ähnlich funktionierte. Um den Puck am Ende ins Netz zu pfeffern, wird übrigens die Wii-FB geschüttelt. Dass es zahlreiche Power-Items gibt, die euch das Leben schwer machen, und dass hin und wieder sogar Gumbas aufs Spielfeld schreiten, brauchen wir nicht zu erwähnen – es ist eben ein Mario-Spiel!

FAZIT
*Die Traumdisziplinen von **Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen** sind der große Trumpf, da hier Anfänger und alteingesessene Spiele-Freaks gleichermaßen auf ihre Kosten kommen. Im Eiskunstlauf (der wahlweise in der Mario- oder in der Sonic-Welt stattfindet) weicht ihr zum Beispiel rotierenden Feuerkreiseln, heranahenden Gumbas oder anderen Blockaden aus – einfach die Wii-FB im richtigen Moment schütteln oder nach oben beziehungsweise unten bewegen! Andere Disziplinen wie die Schneeballschlacht, wo ihr mit ausladenden Bewegungen eurer Hand Bällchen auf eure Mitspieler pfeffert, sind ähnlich lustig, aber nach der fünften Runde nicht mehr allzu motivierend. Dennoch: Diese Sportarten lieben wir!* ■

VIELFÄLTIGES DRUMHERUM

Vorbei sind die Zeiten, in denen ihr einfach stur ein Event nach dem anderen absolviert habt. Um die Winterspiele auch inhaltlich zu einer runden Sache zu machen, gibt es erstmals ein virtuelles Mail-Postfach, in dem ihr seht, welche Ereignisse als Nächstes auf der Agenda stehen. Das „Olympia-Outlook" verrät zum Beispiel, wann es im Shop ein neues Geheim-Item gibt, oder erklärt, dass jetzt auf den Ski-Cross-Pisten blaue Münzen versteckt sind, die ihr fleißig sammeln solltet, um euch eventuell eine Belohnung zu krallen. Die Mails sind auch ein wichtiger Trick, um den Spieler an die Hand zu nehmen und ihm zu sagen, wohin er als Nächstes gehen soll. Andernfalls müsste man auf gut Glück die diversen Schauplätze anklicken, was der Übersicht nicht unbedingt guttun würde. Als Neuerung begrüßen wir auch den Mii-Baukasten, wo ihr euren Figuren ein passendes Kostüm geben könnt. Auch Skier und Gleitdrachen dürfen nach eigenem Geschmack verziert werden. Unsere Bilder geben euch davon einen Eindruck. Und: Der große Reiz zum Weiterspielen kommt auch dadurch zustande, dass euch solche Gimmicks regelrecht um die Ohren fliegen, selbst nach langer Spielzeit. Es vergeht kaum eine Stunde, in der ihr nicht zahlreiche Klamotten, Quizfragen oder Musikstücke freischaltet. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Balance Board
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	Ranglisten

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Mario & Sonic Smash Eishockey gibt's gratis dazu!"

Mein Vorurteil › Fuchteln, schütteln, schwingen: Ich habe alberne Handverrenkungen mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk langsam satt. Das ist doch immer nur derselbe Mist.

Liebe Sega-Entwickler, ganz schön dumm wart ihr. Eigentlich hätte es genügt, das „Traum-Eishockey" als eigenständiges Spiel herauszubringen und auf die Olympia-Lizenz zu pfeifen – denn so hättet ihr viele Fans schon glücklich gemacht. Aber verzichten will ich auf die olympischen Disziplinen trotzdem nicht, zumal alle Minispiele dank geschmeidiger Tutorials leicht zugänglich sind. Auch beim Drumherum ist dem Spiel der Wille zum Mehr in jeder Hinsicht anzumerken: Freischaltbare Kostüme, Extra-Cups, Münz-Sammel-Orgien und der Balance-Board-Einsatz machen deutlich, dass Sega was Gescheites abliefern wollte. Das ist geglückt. Weniger gut: Ich muss manche Disziplin im Karrieremodus gefühlte acht Mal spielen.

DIE MEINUNG • THOMAS EDER

„Eines der am liebevollsten inszenierten Wii-Spiele!"

Mein Vorurteil › Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen wird dasselbe Spiel wie im Jahr zuvor, nur mit Schnee und Balance-Board-Support!

Dank der deutlich pompöseren Präsentation als beim Vorgänger kommt richtiges Olympia-Feeling im Wohnzimmer auf! Die gelungene Atmosphäre und die tolle Aufmachung mit Preisverleihungen, bombastischer musikalischer Untermalung und schönen Extras wie dem kleinen Winterdorf zeugen von viel Liebe zum Detail. Auch beim Gameplay wird uns mehr geboten als bei den Sommerspielen.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Vielfältiges Drumherum
- ⊕ Gute Balance-Board-Nutzung
- ⊕ Traumdisziplinen echt traumhaft
- ⊕ Freischalt-Wahnsinn im Shop

CONTRA

- ⊖ Online nur Ranglisten
- ⊖ Charaktere alle schon anwählbar
- ⊖ Nicht alle Disziplinen gleich stark

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	89

Traumhaft: Snowboard-Rennen im Traumsportart-Modus ist eines der besten Mini-Spiele!

Genre: Sportspiel | **Entwickler:** Sega | **Hersteller:** Sega | **Termin:** Erhältlich

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN

Text | Matti Sandqvist

Der Igel und der Klempner wollen es wissen: Wer ist der bessere Wintersportler?

Einige Dinge im Leben ändern sich ständig, andere wiederum nie. Wenn man vor gut zehn Jahren Konsoleros gefragt hätte, ob es jemals ein Spiel mit Segas Sonic und Nintendos Mario geben würde, wäre die Antwort sicher ein lautes Lachen, gefolgt von einem kurzen „Nein“, gewesen. Damals tobte noch ein hitziger Konsolenkrieg zwischen Nintendo und Sega, ähnlich wie heute zwischen Microsoft und Sony. Was sich aber seitdem nicht verändert hat: In der Regel bringen sowohl Nintendo als auch Sega qualitativ hochwertige Spiele heraus. Nicht anders beim zweiten olympischen Treffen der beiden Maskottchen und ihren Kumpanen. Dieses Mal sind passend zu den kommenden Olympischen Spielen in Vancouver die Wintersportarten an der Reihe.

Abenteuer-Modus

Im Gegensatz zur Wii-Fassung hat der Entwickler der DS-Version einen Abenteuer-Modus spendiert. Das bedeutet, dass ihr nicht nur diverse Winter- und Traumsportarten von Skilanglauf bis Raketen-Skiweitsprung spielt, sondern drei Welten erkundet, verschiedene Charaktere kennenlernt und Duelle gegen Bösewichte bestreitet. Die Geschichte könnte kaum typischer für Nintendo-Konsolen sein: Eggman und Bowser haben sich zusammengetan, um ihre eigene Winterolympiade zu veranstalten. Sie haben fünf der sechs Schneegeister entführt, ohne die es keinen Schnee in Vancouver geben wird! Deshalb springen Mario und Sonic ein, um die kommenden Spiele zu retten. Dafür müssen sie Sportwettbewerbe absolvieren und sich dadurch Schneekristalle verdienen. Der Abenteuer-Modus ist die Stärke der DS-Fassung, aber wer gegen seine Freunde in verschiedensten Wintersportdisziplinen antreten möchte, ist mit der mobilen Fassung des Spiels auch gut beraten. Etwa die Hälfte der Disziplinen steuert ihr mit dem Stylus, die andere mit Tasten. Zu den Redaktionsfavoriten gehören Eishockey und das Snowboard-Fahren. Im Traumsportart-Modus kommt Letzteres übrigens dem Spielgefühl von **Mario Kart DS** erstaunlich nahe. Voraussetzung für großen Spielspaß sind natürlich Duelle gegen Freunde oder der Abenteuer-Modus. Der Einzelmatch-Modus eignet sich mehr zum Training. Die Grafik und der Sound setzen zwar keine neuen Standards für den DS, brauchen sich aber keineswegs zu verstecken. Mehr verlangen wir von einer Sportspiel-Sammlung nicht. Insgesamt ist **Mario & Sonic** ein sehr gelungenes DS-Olympia-Spiel und auch Sportmuffeln zu empfehlen! ■

Um Traumsportarten freizuschalten, müsst ihr viele Medaillen sammeln.

Redselig: Oft kommt ihr nur weiter, wenn ihr mit Leuten wie Peach sprecht.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Stylus/Tasten
SONDERFUNKTIONEN	
Mikrofon	
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	Ja
MULTI-KARTEN-SPIEL	Ja
ONLINE-SPIEL	Nein
ONLINE-FUNKTIONEN	
Ranglisten	

MEINUNG MATTI SANDQVIST

„Ideal für eine lange Busfahrt in den Skiurlaub!“

Mein Vorurteil ▸ Schon wieder eine Minispiel-Sammlung für DS? Gähn.

Der Vorgänger war mir etwas zu schwer, gerade was die olympischen Rekorde anging. Auch fehlte die Langzeitmotivation. Beides hat der Entwickler behoben, der Schwierigkeitsgrad ist humaner und vom Abenteuer-Modus bin ich begeistert. Das Spiel ist genau das Richtige für eine Busfahrt in den Ski-Urlaub! Für Abende mit Freunden ist die Wii-Fassung besser geeignet.

WERTUNGEN

PRO

- Abenteuer-Modus
- Traumsportarten
- Mehrspielermodus

CONTRA

- Manche Sportarten sind eintönig.
- Eine weitere Minispiel-Sammlung

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	84

Genre: Rail-Shooter | **Entwickler:** Visceral Games | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** Erhältlich

DEAD SPACE: EXTRACTION

Text | Sebastian Stange

Seid ihr bereit für diesen außerirdischen Horrortrip?

FAQs

Worum geht es im Spiel?
Ihr erlebt die Ereignisse auf der Minenkolonie des Planeten Aegis VII, wo ein mysteriöses Artefakt geborgen und dadurch ein Alien-Organismus freigesetzt wird. Kurz darauf drehen fast alle Kolonisten durch und obendrein tauchen blutrünstige Monster auf. Eure Flucht führt euch an Bord des „Planetenknacker"-Raumschiffs Ishimura. Doch auch dorthin hat sich der Organismus ausgebreitet.

Das kommt mir bekannt vor!
Das kann gut sein, denn das Spiel erzählt die Vorgeschichte des PS3- und Xbox-360-Horror-Shooters **Dead Space**, in dem ihr einen Mechaniker spielt, der die menschenleere Ishimura durchstreift und zusammen mit seinen Kollegen versucht, den Monstern beizukommen und irgendwie zu fliehen. Nur wer beide Spiele zockt, erfährt die ganze Geschichte. Die ist jedoch sehr kompliziert.

Was ist im Wii-Spiel anders als in der Vorlage?
Ganz einfach: Auf der Wii spielt ihr keinen normalen Shooter, sondern einen Rail-Shooter. Die Kamera fährt automatisch durch die Levels und ihr ballert auf die fiesen Monster, sammelt Items ein oder löst mit dem Pointer simple Rätsel. Ein wenig Freiheit habt ihr immerhin: Des Öfteren könnt ihr zwischen zwei Pfaden durch die Levels wählen. Wer alles sehen will, spielt die Levels mehrmals.

Also ist das Game ein Lightgun-Shooter!
Na ja, bei Lightgun-Shootern ballert ihr nur. Hier könnt ihr eure Gegner per Lähmungsfeld verlangsamen, allerlei Gegenstände aufheben und auf eure Widersacher schleudern oder ihr erfüllt immer wieder Aufgaben. Beispielsweise nietet ihr Barrikaden fest oder erzeugt Licht mit einem Glühstäbchen, indem ihr die Wii-FB schüttelt. Euch wird spielerisch mehr geboten.

Gibt es einen Mehrspieler-Modus und Extras?
Ja, jederzeit kann ein zweiter Spieler in das laufende Spiel einsteigen. Mit der Zeit schaltet ihr Herausforderungen und einen animierten Comic frei, der euch mehr zur Hintergrundgeschichte verrät. Außerdem gibt es für jeden Level eine Sternewertung. Wer gut spielt, schaltet Upgrades frei. Der Zapper wird unterstützt, doch Wii-FB und Nunchuk funktionieren besser.

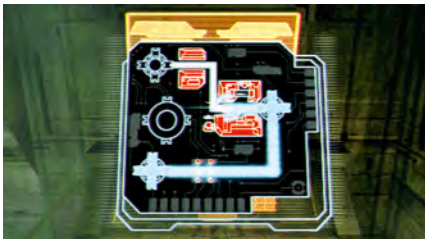
Sam Caldwell ist eine tragische Figur. Er ist mittendrin, als in der Minenkolonie Aegis VII eine mysteriöse Krankheit ausbricht. Dabei erschien sein Arbeitstag zunächst ganz normal: Er sollte ein Artefakt bergen und freute sich auf den Feierabend mit seiner Freundin Lexine. Doch die Monsterbrut machte ihm einen Strich durch die Rechnung. Mitten in den Gedärmen der Kolonie – zwischen Rohren, Stromleitungen und Versorgungstunneln – wurde er überrumpelt. Seine Freundin konnte ihm nicht helfen. Er ist einer von denen, die gleich zu Beginn des Spiels sterben. Dennoch beeindruckte uns sein Schicksal, denn wir erlebten das Geschehen im Prolog des Spiels aus seinen Augen.

⊕ Kein üblicher Rail-Shooter

Der Auftakt von **Dead Space: Extraction** ist mitreißend gestaltet. Um euch herum bricht die Hölle los und ihr werdet Zeuge, wie eure Kollegen durchdrehen und gewalttätig werden. Das ist verstörend und brutal, weshalb sich das Spiel nur an Erwachsene richtet. Vor allem aber macht es sofort klar: Hier spielt ihr keinen gewöhnlichen Lightgun-Shooter. Zwar basiert der Titel auf derselben Spielmechanik, jedoch fühlt er sich ganz anders an. Normalerweise sind solche Spiele reine Schießbuden, wo ihr auf einem festgelegten Weg möglichst viele Scheiben, Bösewichte oder Zombies treffen müsst. **Extraction** ist weit davon entfernt. Hier steht die Story im Vordergrund. Teilweise lauft ihr minutenlang durch düstere Tunnels, ohne dass ihr auf einen Gegner ballern müsst. Vielmehr genießt ihr die gruselige Stimmung und die vielen Überraschungen. Da brechen Stege ein, Maschinen explodieren, Monster springen euch unerwartet an und manchmal passiert einfach gar nichts. Und dann wisst ihr genau, dass etwas faul ist, und gruselt euch erst recht.

⊕ Clevere Spiel-Elemente

Das Spiel ist in zehn Kapitel von etwa 30 bis 45 Minuten Länge eingeteilt, die ihr vor allem als Koloniepolizist Nate erlebt. Schnell trefft ihr weitere Überlebende, darunter den mysteriösen Konzernboss Warren Eckhart, einen knallharten Soldaten sowie Lexine aus dem Prolog. Auf eurer Flucht vor den Nekromorphs – so heißt der Alien-Organismus, der die Kolonie befällt – könnt ihr



Unheimlich: Im blassen Licht eures Glühstäbchens wirken die ekligen Monster gleich doppelt so gruselig!

immer wieder selbst bestimmen, welchen Weg ihr wählt. Außerdem hackt ihr Computer oder erledigt andere Aufgaben. Dialoge und Zwischensequenzen erlebt ihr allesamt aus der Ego-Sicht. Letztendlich bekommt ihr es aber immer wieder mit den Monstern zu tun. Und hier blüht die Spielmechanik auf. Wer einfach auf alles ballert, was sich bewegt, wird sich schwer tun. Vielmehr solltet ihr den gefährlichsten Gegner mit eurer Lähmungs-Fähigkeit zum Stehen bringen und den widerlichen Viechern bevorzugt auf die Extremitäten ballern. Schießt ihr ihnen die Beine ab, kommen sie langsamer auf euch zugekrochen. Noch besser ist es, ihnen die gefährlichen Klauen zu kappen. So kommt viel Taktik ins Spiel, was den Shooter deutlich anspruchsvoller als seine Genre-Kollegen macht. Allerdings wird der Koop-Modus dadurch etwas kompliziert. Wer spontan mitspielen will, muss erst die Spielmechanik erlernen, bevor er Spaß hat.

Feurig: Der Flammenwerfer – in der PS3- und 360-Vorlage übrigens keine besonders gute Waffe – ist euer bester Freund. Mit ihm wehrt ihr jeden Gegner-Ansturm ab.

⊕ Technik, die begeistert

Dead Space: Extraction lässt die Grafik-Muskeln der Wii spielen und zaubert detailreiche Grafiken und hübsche Effekte. Besonders beeindruckten uns die ausdrucksstarken Gesichter der Abenteurer sowie die schöne Beleuchtung. Wenn nur ein Glühstäbchen einen dunklen Gang erhellt, wirkt das stimmungsvoll und beklemmend. Auch der Sound verdient ein Lob: Die englische Synchro ist gelungen und die stimmungsvolle Soundkulisse sorgt für Gänsehaut. Schade, dass die Untertitel so klein geraten und einige Menüschriften arg verschwommen sind. Doch das ist Jammern auf hohem Niveau. Denn **Dead Space: Extraction** sieht toll aus, spielt sich wie ein spannender Film und zeigt, dass das Genre der Rail-Shooter viel Potenzial hat. Einige Sachen hätte man besser machen können: Wir hätten gern mehr verschiedene Monster und bessere Schockmomente erlebt. Außerdem ist das Abenteuer insgesamt etwas kurz. Dennoch bleibt das Spiel ein genialer Grusel-Trip für unerschrockene Wii-Besitzer. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB + Nunchuk, Zapper
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Hier zählt nicht nur ein schneller Zeigefinger!“

Mein Vorurteil › Rail-Shooter sind spaßige Schießbuden, können aber keine anspruchsvolle Unterhaltung bieten. Das Genre hat eben Beschränkungen.

Mensch, bin ich beeindruckt. **Dead Space: Extraction** spielt sich wie ein guter Sci-Fi-Thriller und lässt mich fast vergessen, dass ich „nur“ einen Rail-Shooter spiele. Anders als bei Genrekollegen zählt hier nicht nur ein schneller Zeigefinger, sondern auch Taktik und Aufmerksamkeit. Ich habe einfach mehr Interaktionsmöglichkeiten, als nur zu ballern. Das Sahnehäubchen ist dann die tolle Inszenierung mit Edel-Optik und dramatischer Stimmung. Super, EA! In Teil 2 will ich meine Spielfigur aber selbst steuern!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Tolle Grusel-Atmosphäre
- ⊕ Technisch durchweg gelungen
- ⊕ Abwechslungsreicher Spielverlauf
- ⊕ Fordernde Bosskämpfe
- ⊕ Koop-Modus jederzeit möglich
- ⊕ Herrlich bizarre Monster

CONTRA

- ⊖ Keine deutsche Synchro
- ⊖ Relativ kurze Spielzeit

GRAFIK 9

SOUND 9

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	82

Wii

VIDEO AUF DVD
ABO-VERSION ONLY
siehe Seite 06

Mehr Power: Während des Spielaufbaus füllt sich die unten angezeigte „Momentum"-Leiste langsam auf.

Schön inszeniert: Hier betreten die Original-Teams von Borussia Dortmund und Schalke 04 den Signal Iduna Park in Dortmund.

SINGLE HIT N-ZONE

MULTI HIT N-ZONE

International: Messi läuft über die Außenbahn an, zieht kurz vor dem Strafraum in die Mitte und bringt den Ball gefährlich, meist sogar zielsicher, aufs Tor.

Genre: Sportspiel | **Entwickler:** Electronic Arts | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** Erhältlich

FIFA 10

Text | Tom Sauer

Realismus ade! **FIFA 10** geht neue Wege: Comic-Look, actionorientiertes Gameplay und purer Spielspaß.

FAQs

Was ist denn das für eine seltsame Grafik?
EA bietet in **FIFA 10** ein actionorientiertes Gameplay und es fallen viel mehr Tore als sonst. Von einer Simulation kann hier nicht mehr gesprochen werden. Passend dazu erhält das Spiel einen neuartigen Comic-Look, der am Anfang zwar recht gewöhnungsbedürftig ist, aber letztlich ist er nett anzuschauen und passt zum Spiel.

Wie arcadelastig ist FIFA 10 eigentlich?
Unrealistische Fernschüsse, Zeitlupeneffekte, Spielbeschleunigungen und Freistöße, die selbst aus 40 Metern ins Tor gehen – von solchen Dingen lebt das neue **FIFA**. Von der Spielmechanik wird man daher öfter an **Mario Strikers Charged Football** als an ein typisches **FIFA** erinnert. Spaß macht der Kick trotzdem.

Und was sind die wichtigsten Neuerungen im Spiel?
Ganz klar: Der frische Stil ist das größte Novum. Passend dazu gibt es die „Momentum"-Leiste und die sogenannten Gameboosts. Dadurch werden eure Spieler noch schneller, passsicherer und geben noch gefährlichere Schüsse aufs gegnerische Tor ab. Davon profitiert zweifelsohne der Spielspaß, wenngleich der Realismus geschmälert wird.

Welche Steuerungsmöglichkeiten gibt es?
Das Spiel lässt euch zwischen drei verschiedenen Steuerungsmöglichkeiten wählen. Während Anfänger **FIFA 10** dank All-Play-Steuerung unkompliziert nur mit der Wii-FB bedienen, können erfahrene Spieler zwischen der klassischen Steuerung per Fernbedienung und Nunchuk und sogar per Classic-Controller wählen.

Bleibt die Frage: FIFA oder PES?
Dieses Jahr hängt die Entscheidung ganz von euren Vorlieben ab. Wem der neuartige Comic-Look gefällt und wer gegen jede Menge Tore und actionhaltiges Gameplay nichts einzuwenden hat, kann zu **FIFA 10** greifen. Wer jedoch ein klassisches und vor allem realistisches Fußballspiel sucht, sollte sich besser **PES** zulegen.

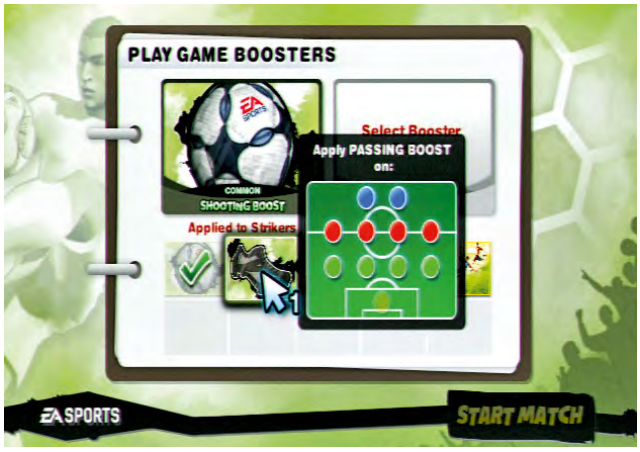
EA bringt wie jedes Jahr im Herbst ein neues **FIFA** auf den Markt, in dem ihr wie gewohnt mit eurer echten Lieblingsmannschaft bolzen dürft. Auf der Wii wurde das Fußballspiel weiter an die Besonderheiten der Konsole angepasst und der Fokus nun ganz klar auf Arcade-Spielspaß gelegt. Welche neuen Funktionen und Verbesserungen euch diesmal erwarten und wie viel Spaß **FIFA 10** wirklich macht, verraten wir in unserem Test.

✪ Umfangreich

Bunte Farben und ein neuartiger Comic-Look deuten bereits in den Menüs an, dass der Spielspaß im Vordergrund steht und nicht wie zuvor die Realitätsnähe. Bevor's losgeht, habt ihr die Auswahl zwischen verschiedenen Spielmodi, doch das Herz von **FIFA 10** ist natürlich der bekannte Managermodus, in dem ihr euren Lieblingsverein durch eine komplette Saison führt. Zusätzlich könnt ihr ein selbst erstelltes Turnier spielen, im Trainingsmodus das offene Spiel und bestimmte Standardsituationen üben, im Online-Modus gegen andere Mitspieler antreten oder im Freundschaftsspiel direkt draufloskicken.

✪ Neue Ideen

Auf dem Spielfeld setzt sich der Comic-Style fort. Kennern der Vorgänger sticht sofort die nächste Neuerung ins Auge: eine Leiste am unteren Bildschirmrand, die den Titel „Momentum" trägt. Diese füllt sich während des Angriffs langsam auf und verstärkt die Eigenschaften eurer Spieler. So können diese nicht nur bessere Tricks vollführen, sondern auch härtere und präzisere Schüsse aufs Tor abgeben, die der gegnerische Torwart nur selten hält. Zudem haben selbst erschöpfte Spieler bei gefüllter Momentum-Leiste wieder volle Energie. Sobald ihr den Ball auf das Tor hämmert, setzt eine Zeitlupe ein, die den Spielverlauf für einen kurzen Moment verlangsamt. Das ist zwar nicht beson-



Mit Boost: Zwei der neuen Gameboosts dürft ihr vor jedem Spiel auswählen und verteilen, wahlweise an die Stürmer, das Mittelfeld oder den Torwart.

Standards: Eckbälle funktionieren ähnlich wie Freistöße: Auch hier muss die Wii-FB zum richtigen Zeitpunkt geschüttelt werden, um einen Torerfolg zu feiern.

ders sinnvoll, sieht jedoch cool aus und trägt ebenfalls zum neuen Arcade-Stil bei. Ebenso wie die Ballphysik, wenn man sie denn so bezeichnen möchte: Die Spieler bringen den Ball aus fast jeder Position zielsicher ins Tor und selbst Schüsse aus dem Mittelfeld sind stets gefährlich, da der Ball kaum an Geschwindigkeit verliert. Auf Schussrichtung oder -stärke hat man keinen Einfluss mehr. Ebenfalls vereinfacht: die Standardsituationen. Bei Eckbällen wird einfach nur im richtigen Moment (wenn der Ball grün zu leuchten beginnt) die Wii-FB geschüttelt. Bei Freistößen müssen Schütze und Torhüter ebenfalls zum richtigen Zeitpunkt die Fernbedienung schütteln, um den Ball im Tor zu versenken beziehungsweise ihn zu halten. Somit kommt es weniger auf das spielerische Können an, sondern mehr aufs Timing und eine kleine Portion Glück. Freistöße aus 30 oder 40 Metern sind kein Problem, da alle Bälle zielgenau aufs Tor gehen. Somit entsteht bereits nach einigen Partien der Eindruck, dass das Spiel insgesamt zu einfach ist. Selbst Spieler, die im Abseits stehen, werden durch entsprechende Fahnen markiert.

⊕ Guter Manager-Modus

Einzige Langzeitmotivation für Solospieler ist natürlich der Managermodus. Hier wählt ihr aus dem dicken Lizenzpaket eure Lieblingsmannschaft aus und versucht sie an die Spitze der Liga zu führen. Mit dabei sind jede Menge Statistiken, das Teammanagement und natürlich der Transfermarkt – alles, was das Trainerherz begehrt. Neu im Spiel: Gameboosts, von denen ihr pro Partie maximal zwei auswählen dürft und durch die ihr bestimme Vorteile erhaltet. Dadurch werden beispielsweise Schüsse stärker oder das Passspiel schneller. Neben den normalen Gameboosts gibt es einige seltene Boosts, die gleich mehrere Fähigkeiten verbessern. Die seltenen Boosts werden entweder aus den normalen kombiniert oder per Zufall freigeschaltet.

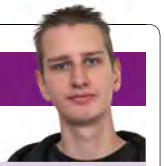
⊖ Adios, Realismus

Technisch macht **FIFA 10** einen recht guten Eindruck. Der Comic-Look ist anfangs gewöhnungsbedürftig, passt aber hervorragend zu der neuen Arcade-Ausrichtung des Spiels. Allerdings dürften Simulationsfreunde überhaupt keinen Gefallen mehr am neuen **FIFA** finden, denn das Spiel erinnert eher an **Mario Strikers** als an einen typischen EA-Kick. Trotzdem erkennt man seinen Lieblingsspieler auf dem Spielfeld und die feinen Animationen werden besonders in den Wiederholungen deutlich. Akustisch erwartet euch in den Menüs ein **FIFA**-typischer Soundtrack und in den Stadien die Rufe und Fangesänge der Zuschauer, die die Atmosphäre perfekt unterstreichen. Wie gewohnt könnt ihr zwischen mehreren Steuerungsalternativen wählen. Die Kombination aus Wii-FB und Nunchuk funktioniert bereits einwandfrei, wer einen Classic-Controller besitzt, darf aber auch auf die typische Fußballspiel-Steuerung zurückgreifen. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-4
ONLINE-FUNKTIONEN	1 gegen 1, 2 gegen 2

DIE MEINUNG • TOM SAUER



„Comic-Look und trotzdem Spaß dabei“

Mein Vorurteil › Das wird ein anspruchsloses Fußballspiel mit seltsamer Grafik, das nicht mehr viel mit **FIFA** gemeinsam hat.

Mein Vorurteil hat sich nicht ganz bestätigt. Auf den ersten Blick ist der neue Comic-Look zwar recht gewöhnungsbedürftig, doch er passt einfach zur neuen Ausrichtung des Spiels. Es sieht gut aus und das Arcade-Gameplay kann trotz vieler Tore Spaß machen. Besonders gegen menschliche Mitspieler ist das Spiel lange unterhaltsam. Trotzdem ist **FIFA 10** für die Wii für meinen Geschmack viel zu einfach und hat mit realistischem Fußball nicht mehr viel zu tun. Da greife ich lieber zu den HD-Versionen. Wer ein **FIFA** der alten Schule erwartet, kann hier bitter enttäuscht werden. Alle anderen erwartet ein actionreiches Fußballspiel – ganz im Sinne der Wii.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Neues, actionorientiertes Gameplay
- ⊕ Motivierender Karriere-Modus
- ⊕ Viele Steuerungsalternativen
- ⊕ Schicker Comic-Look, …

CONTRA

- ⊖ … der sicher nicht jedem zusagt
- ⊖ Kein realistisches Fußballspiel mehr
- ⊖ Geringer Anspruch
- ⊖ Auf Dauer nur im Mehrspielermodus unterhaltsam

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	87

Genre: Geschicklichkeit | Entwickler: Nintendo | Hersteller: Nintendo | Termin: 30. Oktober 2009

Wii FIT PLUS

Text | Thomas Eder

Das Schwitzen geht weiter: Diesmal professioneller und trotzdem mit noch mehr Spielspaß!

Nintendos größter Goldesel für die Wii ist bislang nicht etwa ein **Mario**- oder **Zelda**-Spiel, nein – es ist **Wii Fit**, das seit über einem Jahr in den oberen Rängen der Verkaufscharts vertreten ist. Zig Schwitz-Spielchen folgten seitdem, doch außer **EA Active** schaffte es bislang kein Wii-Titel, dermaßen erfolgreich auf der Fitnesswelle mitzureiten. In Kürze erscheint nun der Nachfolger **Wii Fit Plus** mit neuen Übungen und Minispielchen. Wir hatten die Gelegenheit, die fertige Software ausführlich anzuspielen, und verraten euch, warum **Plus** mehr als nur ein einfaches Update ist.

⛔ Nur sechs neue Übungen?!?

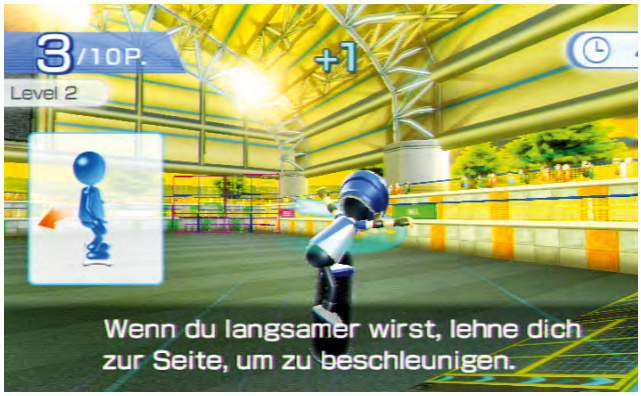
Auf den ersten Blick möchte man wegen der nicht gerade beeindruckenden Zahl an neuen Übungen (3 Yoga, 3 Muskelaufbau) an Abzocke denken, doch in Anbetracht des fairen Preises und der vielen Übungen des ersten **Wii Fit**, die natürlich alle in **Plus** enthalten sind, ist dies zu verkraften. Vielmehr ist es so, dass Nintendo vor allem am Drumherum gefeilt hat, sodass Plus weit professioneller ist als der Vorgänger. So könnt ihr vorgefertigte Trainingspläne wie die **Wii Fit Plus**-Programme „Lebensstil“, „Gesundheit“, „Form“ oder „Jugend“ abarbeiten oder eigene Trainingsprogramme aus den zahlreichen Übungen erstellen – eben je nachdem, wie sehr und wie lange ihr schwitzen möchtet und welche Körperpartien ihr euch vorgenommen habt. Zudem wird als Aktivitätseinheit „MET“ eingeführt. Daran erkennt ihr auf den ersten Blick, wie viel Energie ihr bei den Übungen verbrennt und könnt dementsprechend euer Workout noch gezielter planen. Mit ein paar leichten Rechenschritten könnt ihr sogar die verbrauchten Kalorien errechnen. Damit ihr auch wisst, wie viele Kalorien ihr mit welchen Speisen und Getränken zu euch nehmt, haben die Fitness-Gurus von Nintendo noch eine ellenlange Liste mit den verschiedensten Nahrungsmitteln integriert. All diese Neuerungen sowie eure Favoriten findet ihr unter dem Untermenü von „Mein **Wii Fit Plus**“, das wie eine Trainingsumkleide aufgemacht ist und direkt über das Hauptmenü zu erreichen ist.

Jetzt wird’s ernst: Der Fitness-Teil ist professioneller als der des Vorgängers.

✚ Dafür 15 neue Spiele!

Doch was uns Gamer wirklich interessiert, sind natürlich die Spiele, die neuerdings zum Teil auch gegen andere Mitspieler gedaddelt werden können. Allerdings oft nur nacheinander, da die Wii ja bekanntlich nur ein Balance Board unterstützt. Neben den bekannten Aerobic-Games, beispielsweise Hula-Hoop oder Rhythmus-Boxen, und den Balance-Spielen sind 15 neue Spiele hinzugekommen – zwölf davon sind brandneu, drei übrigen drei sind überarbeitete beziehungsweise abgewandelte Fassungen von Übungen, die aus **Wii Fit** bekannt sind. Im Extrakasten haben wir für euch alle neuen Games im Überblick zusammengefasst, damit ihr auch genau wisst, auf was ihr euch freuen dürft. Die Highlights der Redaktion sind das Segway-Rennen, die sogenannte Neigestadt, in der ihr durch Gewichtsverlagerung farbige Kugeln in die richtigen Rohre balancieren müsst, das Skateboardfahren und die Schneeballschlacht. Christoph hatte vor allem seine Freude an der erweiterten Version des Flusskugelspiels und des Hindernisparcours, Thomas haben die Rechenaufgaben im Hüftrechnen Spaß bereitet und unsere ehemalige N-ZONE-Praktikantin und jetzige Games-Aktuell-Redakteurin Katharina war schwer vom ulkigen Kunstflug angetan. Das Spielgefühl und die Steuerung stimmen bei fast allen Minispielen, sie sind unterhaltsam und machen auch auf Dauer Spaß – lediglich die Bewegungserkennung beim Rhythmus-Kung-Fu ließ in unserem Praxistest noch Wünsche offen. Nintendo hat

Eiskalt: Die Balance-Spiele sind fordernder, als man auf den ersten Blick denkt.



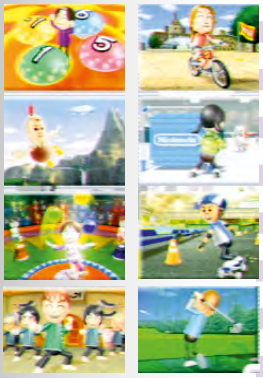
Wii Fit-Ollie: Skaten fühlt sich super an und kommt dem echten Sport sogar nahe!

noch mal ordentlich an der Spielspaßschraube gedreht und das Fitnesstraining mit der Wii somit für bewegungsfreudige Zocker deutlich attraktiver gemacht.

Und noch mehr!

Außerdem ließ man sich bei Nintendo noch einige kleine Neuerungen einfallen. So können beispielweise Profile von Babys (Mini-Miis!) oder Haustieren (Hunde, Katzen) erstellt werden, deren Gewicht der stolze **Wii Fit Plus**-Besitzer dann auch noch überprüfen kann. Die Trainer wurden ebenfalls etwas verändert und auch sonst wurde rundum etwas Feinschliff betrieben. Im Mehrspieler-Modus muss beispielsweise das Balance Board nicht beim Spielerwechsel neu konfiguriert werden, was lästige Wartezeiten beim Einmessen erspart. Alles in allem ein erfreuliches Gesamtpaket, das dank deutlich professionellerer Trainingsfeatures sowohl mehr für den fitnessbewussten Wii-Spieler als auch mit den vielen neuen Spielen und der Mehrspieler-Option mehr für bewegungsfreudige Zocker bietet. Nintendo hat noch einen draufgesetzt, sodass wohl auch die Fortsetzung von **Wii Fit** wie eine Bombe einschlagen wird! ■

DIE NEUEN SPIELE



Spiel	Wertung	Mehrspieler
Hüftrechnen		✘
Fahrradinsel		✘
Rhythmus-Kung-Fu		✘
Abschlagtraining		✔
Segway-Parcours		✘
Kunstflug		✔
Schneeballschlacht		✔
Hindernisparcours		✔
Neigestadt		✘
Spielmannszug		✘
Jongliermeister		✘
Skateboard-Arena		✘
Kugelballet Plus		✘
Flusskugel Plus		✔
Jogging Plus		✘

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 20,-/100,- inkl. Balance Board
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
	Wii-FB, Nunchuk, Balance Board
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Köpfchen gefragt: Im sehr unterhaltsamen Hüftrechnen müsst ihr kleine Rechenaufgaben lösen und mit Hüftschwüngen möglichst schnell lösen.

DIE MEINUNG • THOMAS EDER

„Spieler sollten ihre Erwartungen nicht zu hoch ansetzen!“

Mein Vorurteil › Ein paar neue Spiele, dazu noch ein paar neue Übungen … Das Geld für den Nachfolger kann ich mir wohl sparen!

Denkste! **Wii Fit Plus** bietet weit mehr, als ich erwartet habe. Die neuen Minispiele sind größtenteils sehr spaßig und der Fitness-Part ist viel professioneller, als ich es mir vorgestellt hatte. Bei den Mehrspieler-Games ist es schade, dass man nur ein Balance Board benutzen kann und somit die meisten Disziplinen abwechselnd spielen muss. Ich als reiferer Zocker, der schon das erste **Wii Fit** gespielt hat, hatte meinen Spaß mit **Plus**, doch kann man den Nachfolger nicht uneingeschränkt empfehlen. Core-Spieler sollten ihre Erwartungen also nicht zu hoch ansetzen!

WERTUNGEN

PRO

- ✚ 15 neue Spiele
- ✚ Mehrspieler-Modi
- ✚ Professioneller Fitness-Teil
- ✚ Technisch gut
- ✚ Trainingsprogramme

CONTRA

- ✖ Mehrspieler oft nur nacheinander
- ✖ Nur 6 neue Übungen
- ✖ Keine Online-Funktionen

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	82

Mächtig: Mit eurer Macht-Fähigkeit lähmt ihr die Droiden an dieser Stelle. Danach könnt ihr sie als Sprung-Plattformen missbrauchen. (oben)

Genre: Action | **Entwickler:** Krome Studios | **Hersteller:** Activision | **Termin:** Erhältlich

STAR WARS: THE CLONE WARS REPUBLIC HEROES

Text | Matti Sandqvist

Rettet die Republik, rettet die ganze Galaxie!

Star Wars-Fans aufgepasst: Der australische Entwickler Krome Studios (bekannt geworden durch die **Spyro**-Spiele und **Star Wars: The Force Unleashed**) hat eine Adaption der erfolgreichen TV-Serie **Clone Wars** auf die Wii gebracht.

⊕ Spannende Geschichte

Die Geschichte des Spiels dreht sich um die Ereignisse zwischen der ersten und der zweiten Staffel der Serie. Authentisch ist die Story allemal, da die Autoren der TV-Serie an der Geschichte des Spiels mitgewirkt haben. Hier eine kurze Zusammenfassung der Ereignisse bis zum Anfang des Spiels: In der Galaxie droht das Chaos auszubrechen. Gerüchte über einen Krieg zwischen der Republik, einem Zusammenschluss mehrerer Planetensysteme unter der Führung von Kanzler Palpatine, und den Separatisten unter Count Dooku verbreiten sich. Der Verbrecherfürst Jabba der Hutt will angeblich der Republik helfen und den Jedis wichtige Informationen bezüglich separatistischer Schmuggelaktivitäten geben. Das Spiel fängt auf dem Planeten Ryloth an, auf dem der Jedi-Ritter Anakin Skywalker und seine junge Schülerin Ahsoka Tano den Auftrag haben, die Überreste der Droidenarmee zu beseitigen. Über die Aktivitäten von Jabba, Obi-Wan und der anderen Charaktere erfahrt im Laufe des Spiels mehr.

⊖ Geringer Schwierigkeitsgrad

Ab der ersten Minute merkt ihr, dass das Spiel kaum eine Herausforderung bietet. Ihr spielt je nach Mission entweder einen Jedi-Ritter oder einen Klon-Krieger. Mit dem Nunchuk steuert ihr euren Charakter und mit der Wii-FB springt ihr und greift zudem eure Feinde an. Die Springeinlagen erinnern ein wenig an **Prince of Persia**: An manchen Stellen müsst ihr euch Gedanken machen, wie ihr etwa von unten nach oben gelangt. Unabänderlich sterben kann eure Spielfigur nicht. Es gibt sogenannte Respawn-Punkte, an denen euer Charakter wieder auftaucht, sobald er ins Jenseits gewandert ist. Diese Punkte sind sehr nah beieinander. Die Kämpfe sind deshalb auch banal, da es nichts ausmacht, wenn ihr zwischen-

Rätsel: Manchmal versperren große Säulen oder Felsen den Weg. Mit der Schusskraft von Spinnen-Droiden kommt ihr an solchen Stellen weiter.

Original: Alle wichtigen Charaktere aus der TV-Serie sind mit von der Partie. Da darf Anakin Skywalker natürlich nicht fehlen!

durch mal dahinscheidet. Eine Sekunde später seid ihr dank des Respawn-Punktes mit voller Lebensenergie wieder mitten im Kampf!

⛔ Fehlende Innovation

Mag der geringe Schwierigkeitsgrad noch zu verschmerzen sein, so macht das öde Gameplay das Spiel zu einem sehr durchschnittlichen Titel. **Republic Heroes** bietet nichts dem Action-Genre Untypisches oder gar Erneuerungen guter Konzepte, etwa intelligente Steuereinlagen oder knackige Rätsel. Zu schade, der Entwickler hätte aus dem **Star Wars**-Stoff viele sehr schöne Innovationen besser umsetzen können. Die versprochenen Lichtschwertkämpfe mit der Wii-FB-Steuerung entpuppen sich zum Beispiel als fade Schüttel-Einlagen. Die Macht-Fähigkeit stellt sich als eine Art Fernkampf-Attacke heraus, mit der man zusätzlich auch Türen öffnen kann. Wären nicht die Original-**Star Wars**-Charaktere mit von der Partie, würdet ihr den Unterschied zu einem x-beliebigen Action-Spiel kaum bemerken! ■

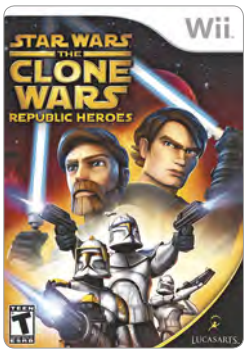
DIE MEINUNG • MATTI SANDQVIST

„Bei einer so starken Lizenz hätte ich mehr erwartet.“

Mein Vorurteil › Die TV-Serie ist nicht gerade der Knaller. Aber es ist schließlich **Star Wars**! Und der Entwickler hat auch **Spyro** gemacht.

Ich spüre keine große Erschütterung der Macht. Leider. **Republic Heroes** ist so durchschnittlich, wie ein Action-Spiel nur sein kann. Die Grafik und der Sound sind ganz nett, die Steuerung so lala. Im Bereich Gameplay fügt das Spiel dem Genre nichts Neues hinzu. Bei einer so starken Lizenz hätte ich mehr erwartet. Als Fan der alten Trilogie kam bei mir nie das echte **Star Wars**-Feeling auf. Da spiele ich lieber **Lego Star Wars** mit meinen Freunden! Für **Star Wars**-Enthusiasten der jüngeren Generation und Fans der TV-Serie ist das Spiel aber zu empfehlen.

INFOS ZUM SPIEL



DATEN	
PREIS	Ca. € 65,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB und Nunchuk
VIDEO	16:9, 480p + 576i
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Gute Geschichte
- ✚ Mehrspieler an einer Wii
- ✚ Nette Präsentation

CONTRA

- ⛔ Zu leicht
- ⛔ Langweiliges Gameplay
- ⛔ Wenig Innovation

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
64	67

Text | Markus Grundmann

THE CLONE WARS REPUBLIC HEROES

Die Macht ist nicht mit diesem Spiel!

Genre: Action | **Entwickler:** Lucas Arts | **Hersteller:** Activision | **Termin:** Erhältlich

Wieder mal ein neuer **Star Wars**-Titel: In **The Clone Wars – Republic Heroes** auf dem DS steuert ihr Jedi-Helden oder den einen oder anderen Klontruppen-Soldaten und bekämpft auf verschiedenen Planeten die Droiden der Separatisten. Die Story orientiert sich im Wesentlichen an der **Clone Wars**-TV-Serie. Es geht also etwa darum, Schildgeneratoren zu zerstören oder einen Störsender auszuschalten. Einen taktischen Touch erhält das Spiel dadurch, dass ihr häufig zwei Charaktere steuert. Problem: Die Entwickler haben sich entschlossen, die Steuerung komplett via Stylus zu verwirklichen. Das funktioniert, so lange es darum geht, den Jedi-Meister seines Vertrauens von A nach B zu bewegen. Sobald es jedoch an komplexere Aufgaben geht, etwa das Betätigen von Schaltern, stößt die Steuerung an ihre Grenzen. So kommt es nicht selten vor, dass man sich inmitten feindlichen Gewehrfeuers wiederfindet, obwohl man eigentlich nur eine Brücke ausfahren wollte. Was eigentlich ein interessantes Spiel hätte sein können, hinterlässt auf dem DS daher einen frustrierenden Gesamteindruck. ■

PRO

- ✚ Nichtlinearer Spielaufbau

CONTRA

- ⛔ Steuerungsmängel
- ⛔ Pixelige Grafik
- ⛔ Eintöniges Gameplay

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
60	62

Zuhören du musst: Im Briefing erfahren wir, was zu tun ist.

Teamwork: Eure Kollegen helfen euch und bekämpfen Geister in ihrer Nähe automatisch. Immer wieder müsst ihr ihnen aber auch zu Hilfe eilen!

Schleimbeutel: Natürlich ist der grüne Unruhestifter Slimer auch im Spiel enthalten. Ihn zu fangen, ist euer erster Auftrag.

Genre: Action | **Entwickler:** Red Fly Studio | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 5. November

GHOSTBUSTERS THE VIDEO GAME

Text | Sebastian Stange

Wenn Geister die Nachbarschaft terrorisieren, beginnt euer Job!

FAQs

Cool, ein Ghostbusters-Spiel. Da gab es lange keins!
Stimmt genau! Das letzte war das Puzzlegame **The Real Ghostbusters** für den guten alten Game Boy. Das kam 1993 heraus, also vor 16 Jahren. Außerdem erschien es nur in den USA mit **Ghostbusters**-Bezug. Bei uns spielten keine Geisterjäger mit, sondern Garfield. Spielerisch änderte das aber nichts.

Welcher der beiden Ghostbusters-Filme diente als Vorlage?
Keiner, vielmehr könnte man das Drehbuch des Spiels locker als inoffiziellen dritten Film betrachten. Ihr spielt den Neuling im Team der Ghostbusters. Ihr kämpft als Versuchskaninchen für neue Waffen an der Seite eurer Kollegen gegen allerlei Geistwesen. Ihr trefft dabei viele alte Bekannte!

Gibt es Unterschiede zur PS3- und Xbox-360-Fassung?
Oh ja, denn das Spiel ist keine Portierung, sondern wurde eigens für Wii, PSP und PS2 neu entwickelt. Statt einer realistischen Grafik wurde ein schräger Comic-Look gewählt, was dem Spiel durchaus steht. Ansonsten erlebt ihr dasselbe Abenteuer, nur mit angepassten Levels, Waffen und so weiter.

Was wird denn spielerisch alles geboten?
Der Spielverlauf lässt sich am ehesten mit der **Metroid**-Reihe vergleichen. Ihr ballert viel, erkundet jedoch auch eure Umgebung und messt psychokinetische Energie, um Geistern auf die Spur zu kommen. Natürlich gibt es den Protonenstrahler aus den Filmen sowie die bekannten Geisterfallen.

Gibt es im Spiel auch einen Mehrspieler-Modus?
Ja, den gibt es. Wer will, kann zusammen mit einem Freund auf Geisterjagd gehen. Das wird mittels geteilten Bildschirms realisiert und funktioniert prinzipiell gut. In hektischen Situationen – und davon gibt es im Spiel nicht wenige – leidet eure Übersicht jedoch arg, was das Spielen unnötig erschwert.

Zwanzig Jahre sind seit dem letzten **Ghostbusters**-Film vergangen und noch ist kein Teil 3 in Sicht. Wie schön, dass ihr dafür selbst mit Venkman, Ray, Spengler und Winston auf Geisterjagd gehen dürft. Als Frischling im Team testet ihr neue Experimentalwaffen. Als eine riesige Energieschockwelle New York erschüttert, geht euer Abenteuer los. Ihr besucht dabei viele Szenen aus den zwei Kinofilmen. So erledigt ihr beispielsweise einen Auftrag, der auf der Leinwand offen blieb: Ihr fangt den Geist der gruseligen Bibliothekarin. Auch der Marshmallow-Mann und Slimer haben einen Auftritt. Die Story ist toll inszeniert und steckt voller witziger Episoden. Die Originalsprecher sind mit an Bord und die witzigen Dialoge dürften nicht nur Fans der Filme ein Grinsen ins Gesicht zaubern. Zu schade, dass das Spiel immer wieder die Nähe zu den zwei Kinofilmen sucht. Es hätte durchaus das Potenzial, eine völlig neue Story zu erzählen und dabei immer noch das **Ghostbusters**-Feeling zu erhalten.

Ausdrucksstark: Der Grafikstil mag gewöhnungsbedürftig sein, die Charaktere sind aber genauso charmant wie in den Filmen. Eine tolle Leistung der Entwickler!

⊕⊖ Turbulent, aber eintönig

Eure Spielfigur steuert ihr aus der Außenperspektive mit Wii-FB und Nunchuk. Per Pointer zielt ihr mit eurem Protonenstrahler und später auch mit Eis- oder Schleimkanone. In den verschiedenen Levels begegnen euch ganze Geisterscharen, die ihr mit verschiedenen Taktiken bekämpft. Bei einfachen Gegnern reicht es aus, sie oft genug zu treffen. Größere Brocken müsst ihr regelrecht niederringen und in eure Falle zwingen. Dazu schwingt ihr die Wii-FB, nachdem ihr den Geist in eurem Strahl gefangen habt, in eine angezeigte Richtung. Sobald der Geist betäubt ist, werft ihr per Z-Taste eine Falle aus und lenkt den Störenfried hinein. Die Action ist herrlich turbulent und in den Levels stecken viele zerstör-

bare Objekte. Das sorgt dank der sauberen Steuerung und vieler Zwischensequenzen für ein unterhaltsames Chaos. Nur leider wiederholt sich der Spielverlauf recht häufig. Prinzipiell gibt es nur drei verschiedene Gegnertypen. Die sehen zwar stets unterschiedlich aus, jedoch besiegt ihr sie alle mit einer von drei simplen Taktiken. Immerhin dürft ihr auch öfters ein Energiemessgerät zücken und eure Umgebung scannen – **Metroid Prime** lässt grüßen!

⊕ Hübsche Optik

Die eigenwillige Optik des Titels mag auf den ersten Blick Geschmackssache sein. Das Team der Geisterjäger scheint direkt aus einem Comic zu stammen, was angesichts der Realfilm-Vorlage etwas seltsam wirkt. Doch in Bewegung sieht das Spiel richtig schick aus. Schade, dass die Musik, abgesehen vom kultigen „Ghostbusters"-Titelsong, keinen bleibenden Eindruck hinterlässt. Doch das Vorhaben, die Ghostbusters in ein Wii-Spiel zu beamen, ist allemal gelungen. **Ghostbusters: The Video Game** steckt voller Liebe zur Vorlage, sieht toll aus und spielt sich wirklich gut. Für eine Auszeichnung reicht es aber nicht, da die wilde Geisterhatz viel zu oft nach dem gleichen Schema abläuft. ■

DIE MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Die witzigen Zwischensequenzen gefielen mir prächtig."

Mein Vorurteil › Ich mag den Comic-Look des Spiels nicht. Bestimmt wird es nicht witzig. Spiele zu Filmen sind sowieso mit Vorsicht zu genießen.

Wie erfreulich: Die Wii-Fassung des Geisterjäger-Spiels ist eine echt runde Sache. Vor allem die witzigen Zwischensequenzen gefielen mir prächtig. Deren Drehbuch könnte glatt als Vorlage für einen Kinofilm durchgehen. Schade aber, dass ich im Spiel immer Dasselbe tat: ballern. Doch ich blieb gern dran, weil ich alles sehen wollte. Und das ist doch ein gutes Zeichen, oder?

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB und Nunchuk
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Witzige Dialoge
- ⊕ Hübsche, detailreiche Grafik
- ⊕ Original-Sprecher aus den Filmen
- ⊕ Unterhaltsame Baller-Action
- ⊕ Viele liebevolle Film-Bezüge

CONTRA

- ⊖ Eintöniger Spielverlauf
- ⊖ Koop-Modus unübersichtlich
- ⊖ Kleinere Bugs, die aber kaum stören

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	75

Text I Markus Grundmann

GHOSTBUSTERS THE VIDEO GAME

You'd better not call …

Genre: Action | **Entwickler:** Zen Studios | **Hersteller:** Bandai Namco | **Termin:** 5. November

Auf dem DS wird die Story des Spiels gar nicht erst groß erzählt: In der Zentrale der Geisterjäger besorgt man sich einen Auftrag und dann geht's auch schon los. Während der Original-Soundtrack dabei vielleicht noch versöhnlich stimmt, lässt die Fahrzeug-Steuerung leider zu wünschen übrig. Das Ghostbusters-Einsatzfahrzeug wird komplett mit dem Steuerkreuz gelenkt und ist zu allem Überfluss auch noch enorm langsam. Die Missionen bestehen meistens in Aufgaben wie dem Einfangen von ein paar Geistern oder dem Evakuieren erschrockener Hotelgäste. Die Steuerung verteilt sich dabei auf das Steuerkreuz zum Herumlaufen und den Stylus zum Einsetzen der Waffen. Das funktioniert zwar, ist aber alles andere als bequem. Zudem verdecken die Strahlenwaffen häufig große Teile des Screens, wodurch das Spielgeschehen drastisch an Übersichtlichkeit verliert. Das und die Tatsache, dass sich die Aufgaben schnell wiederholen, macht **Ghostbusters: The Video Game** auf dem DS wohl zu einem Spiel nur für hartgesottene Fans. ■

PRO

- ⊕ Ghostbusters-Theme!

CONTRA

- ⊖ Unpraktische Steuerung von Ecto 1
- ⊖ Übersicht geht schnell verloren
- ⊖ Aufgaben wiederholen sich

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
66	--

Feuergefecht: Die Ghostbusters im Kampf gegen eine Riesenfledermaus

Gesundes grünes Leuchten: Damit ihr euren Kämpfer auch aus der Ferne ausmachen könnt, umgibt ihn eine farbige Aura.

Zum Fressen gern: Leo liegt am Boden und kann sich nicht rühren. Das Krokodil lässt sich nicht lange bitten und versucht sein Glück.

len wir die klassischen Pad-Varianten. Besonders lobenswert ist die Tatsache, dass ihr die Knöpfe völlig frei belegen dürft. So findet jeder Spieler die für ihn perfekte Tastenanordnung, um in der Arena aufzuräumen.

⊕ Interaktive Arenen

Die Beherrschung der Kämpfer ist auch bitter nötig, denn die KI ist nicht von schlechten Eltern. Auf der höchsten Schwierigkeitsstufe habt ihr ordentlich zu tun, um Treffer zu landen und gleichzeitig nicht selbst zu viel Schaden zu nehmen. Schnappt ihr euren Gegner die Items wie Kunai, Wurfsterne, elektrische Schutzschilde oder Bomben nicht kontinuierlich vor der Nase weg, habt ihr schnell das Nachsehen. Auch solltet ihr die Umgebung der Stages immer im Auge behalten, denn der Großteil der Kampfplätze ist interaktiv. Säulen stürzen ein, Baumstämme zerbrechen, ihr seid an Bord eines Luxusdampfers, der auf einen Eisberg aufläuft, oder werdet urplötzlich von einem Krokodil verspeist. Findige Kämpfer nutzen dies gegen ihre Feinde, um ihnen ein Schnippchen zu schlagen.

⊖ Wenige Charaktere

Leider ist die Auswahl an spielbaren Charakteren nicht sehr umfangreich geraten. Die Ankündigung, das Spiel sei losgelöst von den Filmen, Zeichentrickserien und Comics, machte den Fans leider umsonst Hoffnung auf neue Charaktere und Inhalte. Auch ähneln sich die meisten Kampfteilnehmer sehr. Wie schon in zahlreichen Videos zu bewundern war, wurde auch ein Rabbid als spielbarer Kämpfer eingebunden. Abgesehen von den freischaltbaren Recken könnt ihr auch noch Kostüme gewinnen, um den Turtles, April O'Neil, Casey Jones und Co. einen neuen Look zu verpassen.

⊕ Multiplayer-Hit

Abgesehen von den normalen Schlachten gegen die KI habt ihr einiges zu tun. Der Story-Modus, der eigentlich nur eine lockere Rahmenhandlung für die hintereinander stattfindenden Kämpfe darstellt, ist leider viel zu kurz, kann aber mit jedem Charakter angegangen werden. Zusätzlich warten noch etliche Missionen auf euch, die euch besondere Siegbedingungen stellen. Unter anderem müsst ihr Feinde durch einen Wurf besiegen, im Dunklen kämpfen oder Meister Splinter beschützen. Kleinere Minispiele wie ein Hindernislauf oder das Ausweichen von Wurfdolchen lockern das Spielgeschehen im Story-Modus auf und können später auch einzeln im Menü angewählt werden. Der größte Spaß kommt gegen menschliche Gegner auf. Wenn ihr euch mit drei Freunden ins Gefecht stürzt, werden die Controller glühen. Wer seine Kumpels nicht auf Abruf parat hat, steigt in den Online-Modus ein und zeigt den Spielern dieser Welt, was eine Harke ist. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic-Controller, GameCube-Controller
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-4
ONLINE-FUNKTIONEN	
Alle gegen einen, Teamkampf, Turnier	

DIE MEINUNG • PASCAL HARTMANN

„Wegen der Turtles liebe ich Pizza."

Mein Vorurteil › Die Turtles sind cool, aber ob das allein gegen die übermächtige Konkurrenz ausreicht?

TMNT Smash-Up ist seit **Turtles in Time** (SNES) endlich wieder ein gelungenes Spiel mit den vier Schildkröten. Zwar erkennt man an jeder Ecke die Ähnlichkeit zu **Super Smash Bros. Brawl**, doch in der Geschichte der Videospiele wurden erfolgreiche Konzepte schon immer übernommen, daher ist der Ideen-Klau zu verschmerzen. Wenn also ein gutes Spiel dabei herauskommt, will ich mich nicht darüber beschweren. Als Fan der Schildkröten finde ich es aber schade, keine alten Bekannten der Zeichentrickserie aus den 80ern vorzufinden. Das wäre das i-Tüpfelchen gewesen. Dennoch habe ich immer wieder meinen Spaß daran, Shredder in den interaktiven Stages den Hintern zu versohlen.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Es sind die Turtles!
- ⊕ Multiplayer-Hit
- ⊕ Freie Steuerungswahl
- ⊕ Interaktive Arenen
- ⊕ Gelungenes Kampfsystem

CONTRA

- ⊖ Aufstehen dauert zu lange
- ⊖ Wenige Charaktere
- ⊖ Kämpfer teils zu ähnlich

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	86

Gesundes grünes Leuchten: Damit ihr euren Kämpfer auch aus der Ferne ausmachen könnt, umgibt ihn eine farbige Aura.

Zum Fressen gern: Leo liegt am Boden und kann sich nicht rühren. Das Krokodil lässt sich nicht lange bitten und versucht sein Glück.

len wir die klassischen Pad-Varianten. Besonders lobenswert ist die Tatsache, dass ihr die Knöpfe völlig frei belegen dürft. So findet jeder Spieler die für ihn perfekte Tastenanordnung, um in der Arena aufzuräumen.

⊕ Interaktive Arenen

Die Beherrschung der Kämpfer ist auch bitter nötig, denn die KI ist nicht von schlechten Eltern. Auf der höchsten Schwierigkeitsstufe habt ihr ordentlich zu tun, um Treffer zu landen und gleichzeitig nicht selbst zu viel Schaden zu nehmen. Schnappt ihr euren Gegner die Items wie Kunai, Wurfsterne, elektrische Schutzschilde oder Bomben nicht kontinuierlich vor der Nase weg, habt ihr schnell das Nachsehen. Auch solltet ihr die Umgebung der Stages immer im Auge behalten, denn der Großteil der Kampfplätze ist interaktiv. Säulen stürzen ein, Baumstämme zerbrechen, ihr seid an Bord eines Luxusdampfers, der auf einen Eisberg aufläuft, oder werdet urplötzlich von einem Krokodil verspeist. Findige Kämpfer nutzen dies gegen ihre Feinde, um ihnen ein Schnippchen zu schlagen.

⊖ Wenige Charaktere

Leider ist die Auswahl an spielbaren Charakteren nicht sehr umfangreich geraten. Die Ankündigung, das Spiel sei losgelöst von den Filmen, Zeichentrickserien und Comics, machte den Fans leider umsonst Hoffnung auf neue Charaktere und Inhalte. Auch ähneln sich die meisten Kampfteilnehmer sehr. Wie schon in zahlreichen Videos zu bewundern war, wurde auch ein Rabbid als spielbarer Kämpfer eingebunden. Abgesehen von den freischaltbaren Recken könnt ihr auch noch Kostüme gewinnen, um den Turtles, April O'Neil, Casey Jones und Co. einen neuen Look zu verpassen.

⊕ Multiplayer-Hit

Abgesehen von den normalen Schlachten gegen die KI habt ihr einiges zu tun. Der Story-Modus, der eigentlich nur eine lockere Rahmenhandlung für die hintereinander stattfindenden Kämpfe darstellt, ist leider viel zu kurz, kann aber mit jedem Charakter angegangen werden. Zusätzlich warten noch etliche Missionen auf euch, die euch besondere Siegbedingungen stellen. Unter anderem müsst ihr Feinde durch einen Wurf besiegen, im Dunklen kämpfen oder Meister Splinter beschützen. Kleinere Minispiele wie ein Hindernislauf oder das Ausweichen von Wurfdolchen lockern das Spielgeschehen im Story-Modus auf und können später auch einzeln im Menü angewählt werden. Der größte Spaß kommt gegen menschliche Gegner auf. Wenn ihr euch mit drei Freunden ins Gefecht stürzt, werden die Controller glühen. Wer seine Kumpels nicht auf Abruf parat hat, steigt in den Online-Modus ein und zeigt den Spielern dieser Welt, was eine Harke ist. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic-Controller, GameCube-Controller
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-4
ONLINE-FUNKTIONEN	Alle gegen einen, Teamkampf, Turnier

DIE MEINUNG • PASCAL HARTMANN

„Wegen der Turtles liebe ich Pizza."

Mein Vorurteil › Die Turtles sind cool, aber ob das allein gegen die übermächtige Konkurrenz ausreicht?

TMNT Smash-Up ist seit **Turtles in Time** (SNES) endlich wieder ein gelungenes Spiel mit den vier Schildkröten. Zwar erkennt man an jeder Ecke die Ähnlichkeit zu **Super Smash Bros. Brawl**, doch in der Geschichte der Videospiele wurden erfolgreiche Konzepte schon immer übernommen, daher ist der Ideen-Klau zu verschmerzen. Wenn also ein gutes Spiel dabei herauskommt, will ich mich nicht darüber beschweren. Als Fan der Schildkröten finde ich es aber schade, keine alten Bekannten der Zeichentrickserie aus den 80ern vorzufinden. Das wäre das i-Tüpfelchen gewesen. Dennoch habe ich immer wieder meinen Spaß daran, Shredder in den interaktiven Stages den Hintern zu versohlen.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Es sind die Turtles!
- ⊕ Multiplayer-Hit
- ⊕ Freie Steuerungswahl
- ⊕ Interaktive Arenen
- ⊕ Gelungenes Kampfsystem

CONTRA

- ⊖ Aufstehen dauert zu lange
- ⊖ Wenige Charaktere
- ⊖ Kämpfer teils zu ähnlich

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	86

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
CHRISTINE DONATH

„Ein neues Harvest Moon? Na, dann mal ran an die Hacken!“

Mein Vorurteil ▸ Nur ein billiger Abklatsch des zeitlosen Originals

Das elend lange Intro und die vielen Ladesequenzen haben mir zuerst ganz schön den Spaß verdorben. Bis sich all die Ideen entfalten, die dieses Spiel zu bieten hat, dauert es eine ganze Weile. Aber dann mausert es sich doch in kleinen Schritten zu einem soliden **Harvest Moon** und man kann auch über die kleineren Mängel hinwegsehen. Noch mal Schwein gehabt!

WERTUNGEN

PRO

- Große Auswahl bei Pflanzen und Tieren
- Typisches **Harvest Moon**-Feeling
- Große Spielwelt

CONTRA

- Lange Ladezeiten
- Ungenaue Steuerung
- Wenig echte Neuerungen

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG
7	6	6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
76	--

Mädchen für alles: Mit Teilzeitjobs könnt ihr euch vor allem zu Beginn schnell etwas Geld dazuverdienen.

Genre: Simulation | **Entwickler:** Marvelous Interactive | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Erhältlich

HARVEST MOON
BAUM DER STILLE

Text | Christine Donath

Ich glaub, mein Schwein pfeift!

Wer hat es nicht vermisst? Das frühe Aufstehen, das Gießen der Tomaten und das Kühemelken? Das Graben und Hacken in der Mine? Es wird höchste Zeit, den eingefleischten Fans der **Harvest Moon**-Reihe frische Kost vorzulegen. Das dachten sich wahrscheinlich Natsume und Marvelous Interactive. Mit **Harvest Moon: Der Baum der Stille** darf man in der beliebten Farmsimulation nun auch auf Nintendos Heimkonsole wieder fleißig schuften. Darüber hinaus bietet die Reihe schon seit längerer Zeit neben dem Bauernleben auch eine dazu passende Story. So besteht diesmal eure Aufgabe darin, entweder in der Rolle eines Jungen oder eines Mädchens der Erntegöttin zu helfen. Indem ihr den sterbenden Mutterbaum und die Erntewichtel rettet, können die Regenbögen auf die Waffelinsel zurückgebracht werden. Dadurch werden neue Bewohner angelockt, die wiederum heiraten und Kinder bekommen. Doch das gute, alte Bauernleben kommt natürlich auch nicht zu kurz. Euch erwarten so viele Pflanzensorten wie noch nie zuvor (sogar im Winter!) und bei den Tieren gibt’s ebenfalls Zuwachs. Ihr habt bisher Enten, Ziegen oder Seidenraupen vermisst? Kein Problem. Sogar wilde Tiere, die sich irgendwo in der Spielwelt bewegen, können adoptiert werden, um der eigenen Farm mehr Leben einzuhauchen. Und ganz nebenbei sammelt man fleißig Baumaterial, um die Farm zum Beispiel durch einen Hühnerstall zu erweitern oder sein Haus zu verschönern. Durch die permanente Beanspruchung der Werkzeuge erreichen diese höhere Stufen und werden effektiver. Zusätzliche Aufrüstungen beim Schmied verringern den Energieverbrauch eurer Spielfigur. Gleichzeitig lassen sich in der Mine kostbare Edelsteine, sogenannte Kleinode, finden, die ordentlich Geld in die Kasse spülen. Selbstverständlich könnt ihr im Laufe des Spiels auch heiraten und euch vermehren. Diesmal dient euer Kind nicht nur als Zierde, sondern kann auch, ebenso wie euer Partner, auf der Farm mithelfen.

So schön das alles auch klingen mag – auch dieses Spiel hat seine Schattenseiten. Zuerst zieht sich das Intro wie Kaugummi und dann erwarten euch auch während des Spiels bei fast jedem Bereich und jedem Gebäude nervige Ladesequenzen. Die Spielwelt soll die größte aller **Harvest Moon**-Teile sein, doch leider wirkt sie hier und da etwas leblos und trist. Erst mit der Rückkehr der Regenbögen kommt auch wieder Leben ins Spiel. Na dann: frohes Ernten! ■

Immer wieder finden Feste auf der Insel statt, die es euch ermöglichen, Freundschaften zu schließen und Preise zu gewinnen.

Diese noch recht kleine Auswahl wächst mit der Zeit und erlaubt es euch, Ziegen, Seidenraupen oder gar einen Strauß zu halten.

Bärengestalt: In Tierformen, die stark genug sind, könnt ihr die Samurai sogar angreifen, anstatt euch nur zu verstecken.

Genre: Action I **Entwickler:** IO Interactive I **Hersteller:** Eidos Interactive I **Termin:** Erhältlich

MINI NINJAS

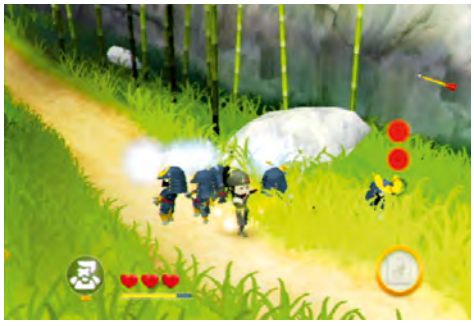
Text I Christine Donath

Wer hat Angst vorm Samurai?

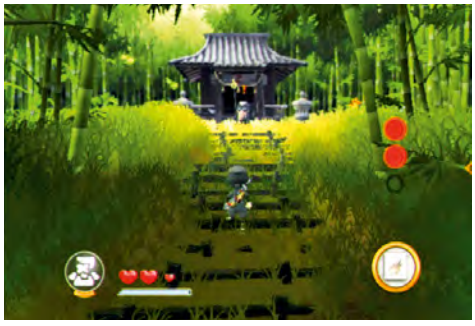
Im ersten Moment klingt die Story von **Mini Ninjas** wie aus einem schlechten Anime geklaut, aber überraschenderweise wurde das Konzept überzeugend umgesetzt. In der Rolle des Ninja Hiro steigt ihr in die Geschichte ein und werdet beauftragt, seltsamen Vorkommnissen auf den Grund zu gehen. Die Samurai stellen nämlich gewaltige Armeen auf, indem sie Tiere in Käfige sperren und durch Magie in ihresgleichen verwandeln. Was bleibt dem jungen Ninja also übrig? Richtig, er zieht los, um die Welt zu retten. Die Entwickler haben sich mit **Mini Ninjas** sehr viel Mühe gegeben: Es fällt auf, wie viel Zeit in die Gestaltung der wunderschönen Landschaften gesteckt wurde. Zwar bringt die Wii nicht dieselben Ergebnisse auf den Bildschirm wie andere Versionen, was vor allem an den Wassertexturen erkennbar ist, aber die Umgebung ist trotz des einfach gehaltenen Cel-Shading-Stils stets ein Augenschmaus. Untermalt wird das Ganze durch einen gelungenen Soundtrack und eine stimmige deutsche Sprachausgabe. Selbstverständlich muss ein Ninja auch in den Kampf ziehen und das tut er nicht alleine. Zu Beginn noch als einsamer Wolf unterwegs, befreit ihr während des Spielverlaufs andere Ninjas wie die Flötenspielerin Suzume oder Shun, den lautlos agierenden Bogenschützen. Jeder der insgesamt sechs Ninjas besitzt besondere Eigenschaften und sein eigenes, kleines Arsenal von Angriffen. Zudem kann jeder eine Spezialattacke anwenden, die durch rote Energiesphären ausgelöst und je nach Situation strategisch eingesetzt wird. Durch das Aufspüren versteckter Schreine können sogenannte Kuji-Zauber erlernt werden, die das Vorankommen erleichtern. Sogar in Tiergestalten könnt ihr schlüpfen und so zum Beispiel die Gegner als Bär vermöbeln.

Kleine Makel

Angriffe gestalten sich aufgrund der Kameraführung allerdings nicht immer ganz einfach. Will Hiro beispielsweise seine Spezialattacke anwenden, um mehrere Gegner gleichzeitig auszuschalten, muss die Kamera erst mühsam per Wii-Fernbedienung in die richtige Richtung gedreht werden, um die Samurai anzuvisieren. Vor allem bei sehr schnellen Kämpfen kann es dann passieren, dass man ungewollt Fehler macht. Über **Mini Ninjas** lässt sich im Großen und Ganzen allerdings nicht meckern. Ein überraschend gutes Spiel! ■



Hörschaden: Suzume, die Flötenspielerin, lullt Gegner mit ihrer Melodie ein und betäubt sie dadurch.



Hübsche Landschaft: Vor allem die Wälder mit den kleinen Tempeln können optisch überzeugen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG CHRISTINE DONATH

„Die Mini Ninjas sind eine echte Überraschung für Wii“

Mein Vorurteil ▸ Ein so niedliches Spiel ist vermutlich sehr leicht.

Ich habe **Mini Ninjas** von Anfang an genossen. Die Story wird auf eine sehr ansprechende und spannende Weise eingeleitet, die Sprachausgabe ist rundum stimmig und die Welten sind von vorn bis hinten schön gestaltet. Es macht tierischen Spaß, die kreischenden Samurai zu vermöbeln, in Tiergestalten zu springen oder mit seinem Hut über die Flüsse zu rudern.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Schöne Landschaften
- ⊕ Tolle Musikuntermalung
- ⊕ Stimmige Sprachausgabe

CONTRA

- ⊖ Hakelige Kamerasteuerung
- ⊖ Grafisch nicht ganz up to date
- ⊖ Umständliche Menüführung

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	--

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
CHRISTINE DONATH

„Zeit für ein Duell auf heißen Öfen!“

Mein Vorurteil ▸ Diese zwei Genres passen doch gar nicht zueinander!

Ich bin alles andere als ein *Yu-Gi-Oh!*-Fangirl, aber überraschenderweise habe ich dem Spiel etwas Positives abgewinnen können. Wenn man nicht nur gegen einen Gegner spielt, kann es richtig Spaß machen, vor allem aber hat mich der Grand-Prix-Modus überzeugt. Vom hingeklatschten Storymodus sollte man sich allerdings fernhalten, denn der ist langweilig.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Fordernde Renn-Action
- ⊕ Grand Prix und Multiplayer
- ⊕ Viele Karten

CONTRA

- ⊖ Gewöhnungsbedürftige Steuerung
- ⊖ Langweiliger Storymodus
- ⊖ Gegner unverhältnismäßig schwer

GRAFIK 7

SOUND 5

STEUERUNG 5

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
60	69

Habt ihr ein Monster beschworen, müsst ihr warten, bis der D-Zähler oben rechts genug Punkte erreicht, damit ihr angreifen könnt.

Genre: Strategie /Rennspiel | **Entwickler:** Konami | **Hersteller:** Konami | **Termin:** Erhältlich

YU-GI-OH! WHEELIE BREAKERS

Text | Christine Donath

Wenn Karten auf Motorräder treffen …

Wie bitte? Ein Karten- und ein Rennspiel sollen tatsächlich gemischt werden? Kein Gerücht, Konami überträgt den Inhalt der vierten *Yu-Gi-Oh!*-Fernsehserie *5D's* auf die Wii – mitsamt futuristisch angehauchten Motorrädern. Das Ganze spielt sich dann wie ein gewöhnliches Rennspiel, allerdings muss man sich nicht nur darauf konzentrieren, sein Vehikel unbeschadet über die Strecken zu lenken, sondern gleichzeitig Karten spielen, um seinen Gegnern einzuheizen. Was zuerst kompliziert klingt, ist schnell gelernt. Man besitzt ebenso wie in den anderen Spielen eine Lebensanzeige von 4.000 Lebenspunkten; sinkt diese allerdings auf null, heißt das nicht, dass das Rennen vorbei ist. Stattdessen steht die Maschine ein paar Sekunden lang still, was durchaus eine Niederlage im Rennen bedeuten kann, aber nicht muss. Während man fährt, sammelt man Action-Points, die einen D-Zähler auffüllen. Wenn man eine bestimmte Anzahl davon erreicht hat, kann man seine Monster angreifen lassen.

⊖ Schwacher Story-Modus

Wer sich allerdings gleich in den Story-Modus stürzt, dürfte etwas enttäuscht sein, denn die Zwischensequenzen bestehen lediglich aus etwa dreißig Sekunden Text mit ein paar Bildern. Man fährt ein Rennen, sitzt wieder vor ein paar Bildern, fährt wieder ein Rennen und so setzt sich das dann fort. Die Belohnung: neue Karten und sogenannte „Breaker's Points“ (BPs), mit denen weitere Karten erworben werden können.

⊕ Guter Grand-Prix- und Mehrspieler-Modus

Ganz anders spielt sich dagegen der Grand-Prix-Modus, denn hier tritt man nicht nur gegen einen Gegner, sondern gleich gegen sieben an. Und die haben es ganz schön in sich. Wer glaubt, beim ersten Versuch jeden Cup zu meistern, wird schnell eines Besseren belehrt. Strategien lassen sich zu Beginn allerdings noch schwer ausarbeiten, denn man besitzt kaum brauchbare Karten. Der Grand-Prix-Modus belohnt den Spieler aber gleich mit einem Vielfachen der BPs des Story-Modus und mit vielen Karten – je nachdem, wie gut man in einem Rennen abschneidet. Mit diesen lässt sich dann auch das eigene Motorrad, der Duel Runner, Stück für Stück aufmotzen. Auf diese Weise lässt sich schnell ein ansehnliches Deck mit bis zu 25 Karten basteln. Für Fans der neuesten Serie ist dieses Spiel ein absolutes Muss, alle anderen könnten eventuell schnell den Spaß daran verlieren. ■

Gewöhnungsbedürftig, aber nützlich: Wenn ihr euch umdreht, könnt ihr auch eure Verfolger attackieren.

Sinken eure Lebenspunkte auf null, könnt ihr schnell vom ersten auf den letzten Platz zurückfallen.

Frostig: Die Geschichte führt euch an viele verschiedene Orte. Sogar in die Berge.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 29. Oktober 2009

DRAGONBALL REVENGE OF KING PICCOLO

Text | Lukas Löhr

Zurück zu den Anfängen des beliebten Animes

Wenn sie „Dragonball“ hören, denken selbst Fans der Reihe häufig nur an die späteren Ereignisse in der Geschichte um Son-Goku und seine Freunde. Dabei wird meistens der Anfang vergessen, welcher der Serie überhaupt erst ihren Namen gab: Son-Gokus erste Suche nach den sieben magischen Drachenkugeln.

⊕ Neue, alte Wege

Im Gegensatz zu den letzten Titeln rund um das **Dragonball**-Universum ist **Revenge of King Piccolo** jedoch kein einfaches Beat ‘em Up, sondern ein Action-Adventure, in dem ihr den jungen Helden durch zahlreiche Herausforderungen führt. So müsst ihr euch mit der bösen Red-Ribbon-Armee herumschlagen, die ebenfalls alle sieben Kugeln in ihren Besitz bringen möchte. Daraus ergeben sich zahlreiche Situationen, in denen ihr die viele Schurken verprügeln müsst. Im Anschluss trefft ihr an bestimmten Stellen in der Geschichte auf Endgegner. Diese Kämpfe gestalten sich wesentlich schwieriger als die gegen deren schwache Helfer. Um den Boss zu treffen, benötigt ihr ein gutes Timing, und da die Entdgegner mit ihren starken Attacken sehr großen Schaden anrichten, solltet ihr natürlich auch stets versuchen, ihren Angriffen auszuweichen. Als Belohnung für besiegte Widersacher erhaltet ihr entweder frische Lebenspunkte oder Energie, häufig jedoch auch Geldsäckchen. Mit dem erhaltenen Geld könnt ihr im Shop Musik, Bilder der Charaktere und vieles mehr freischalten. Außerdem werden dort die vielen Gegenstände gesammelt, die ihr das ganze Spiel über in Kisten findet.

⊖ Hübsch, aber zu einfach

Die Steuerung ist angenehm einfach und funktioniert sowohl mit der Wii-Fernbedienung samt Nunchuk als auch mit dem Classic Controller. Im Prinzip verfügt ihr im Spiel über die vier Aktionen Springen, Angreifen, Blocken und Anvisieren, die ihr beliebig auf die Buttons verteilen könnt. Wenn ihr diese Aktionen gut kombiniert, füllt sich Son-Gokus Ki-Energieleiste und ihr könnt ein mächtiges Kamehameha abfeuern.

Grafisch orientiert sich das Spiel am Anime. Durch den Comic-Look wird der Stil der Serie gut eingefangen und schafft in Verbindung mit der guten Musik eine schöne Atmosphäre. Der Mehrspieler-Modus kann nicht so sehr überzeugen: Man kann zwar mit vielen Charakteren gegeneinander kämpfen, aber weil das Kampfsystem eigentlich auf Solo-Kloppereien ausgelegt ist, spielen sich die Versus-Wettkämpfe im Mehrspieler-Modus unrund. ■

Stäbchen: Mit seinem magischen Stab kann Son-Goku auch weit entfernte Gegner angreifen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB + Nunchuk, Classic Controller
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-2
SPIELERANZAHL ONLINE	–
ONLINE-FUNKTIONEN	–

MEINUNG LUKAS LÖHR

„Son-Goku, du bist unser Held!“

Mein Vorurteil ▸ Ein Son-Goku-Jump&Run? Das muss gut werden!

Dragonball: Revenge of King Piccolo ist anders als die anderen Spiele rund um Son-Goku und seine Freunde. Und das ist auch gut so! Die spannende, aber selbst von Fans oft vergessene Geschichte von Son-Gokus Abenteuern als kleiner Junge machen, wenn man sie selbst spielt, noch mehr Spaß als im Buch oder im TV. Fans der Serie sollten es auf jeden Fall anspielen, doch auch **Dragonball**-Neulinge werden ihren Spaß haben.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Spannende Geschichte
- ⊕ Grafisch nah am Anime
- ⊕ Viel freizuschalten

CONTRA

- ⊖ Schwacher Mehrspieler-Modus
- ⊖ Wirkt mit der Zeit eintönig
- ⊖ Gewöhnungsbedürftige Musik

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	56

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Japanisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic-Controller, GameCube-Controller
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
CHRISTINE DONATH

„Muramasa ist ganz einfach ein Meisterwerk!“

Mein Vorurteil ▸ 2D-Spiele sind heutzutage doch langweilig.

Muramasa hat mich mit der bezaubernden Grafik und der gelungenen Musikuntermalung sofort in seinen Bann gezogen. Das Kämpfen gestaltet sich zu Beginn nicht ganz einfach, aber je länger man spielt, umso mehr Spaß macht es, Horden von Gegnern zu zeigen, wo der Hammer hängt. Endlich wieder ein Spiel, das sich von der Masse abgrenzt. **Muramasa** ist ein absolutes Must-have für die Wii.

WERTUNGEN

PRO

- Wunderschöne Umgebungen
- Stimmige Atmosphäre
- Actiongeladene Kämpfe

CONTRA

- Keine Remote-Unterstützung
- Hoher Schwierigkeitsgrad

GRAFIK 10

SOUND 9

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	--

SOLO HIT N-ZONE

Harter Brocken: Die Endgegner in **Muramasa** haben es in sich! Ohne ausreichend Heilmittel für eure Lebensflamme seid ihr aufgeschmissen.

Genre: Action-Rollenspiel | **Entwickler:** Vanillaware | **Hersteller:** Rising Star Games | **Termin:** 13. Nov. 2009

MURAMASA: THE DEMON BLADE

Text | Christine Donath

Der Kampf um die Dämonenschwerter beginnt.

Japan zur Zeit der Genroku-Ära Ende des 17. Jahrhunderts: Der mächtige Shogun Tokugawa dürstet danach, möglichst viele legendäre Schwerter zu besitzen, sogar dann, wenn diese verflucht sind und ihre Träger in den Tod treiben. Zwei junge Krieger sind dazu auserkoren, die dämonischen Klingen vor ihm zu finden und ihr eigenes Schicksal zu erfüllen. Ihr könnt entscheiden, welche Rolle ihr übernehmt: die von Kisuke, dem flüchtigen Ninja ohne Vergangenheit, oder die von Momohime, der besessenen Kriegerin.

⊕ Tolle Schwertkämpfe

Gleich in den ersten Spielminuten verzaubert **Muramasa** den Spieler. Die künstlerisch hochwertigen Umgebungen mit den zarten Lichteffekten, die flüssigen Animationen der Charaktere und die klassisch japanische Musikuntermalung fügen sich zu einem überzeugenden Gesamtbild zusammen. Da auch Japanisch gesprochen wird, wirkt die Atmosphäre stimmig und die Charaktere glaubwürdig. Das Spiel selbst besteht aus einer Mischung aus 2D-Action-Rollenspiel und Hack & Slay. Mit drei Dämonenschwertern ausgerüstet, tretet ihr gegen eine breite Palette an Feinden an. Zerbricht eines eurer Schwerter, müsst ihr zu einem anderen wechseln und warten, bis das erste wieder funktionstüchtig ist. Da es in **Muramasa** vorrangig um Schwerter geht, könnt ihr euch eine ganze Menge davon auch selbst schmieden. In einem gewaltigen Stammbaum warten unzählige Waffen auf ihren Einsatz – jede von ihnen mit einer individuellen Spezialattacke. Je stärker ihr seid und je mehr Geister und Seelen eurer geschlagenen Feinde ihr gesammelt habt, desto mächtigere Klingen könnt ihr euch schmieden.

⊖ Nur für Profi-Spieler

Muramasa zeigt aber auch, dass es nicht für Anfänger geeignet ist. Zwar kann man sich zu Beginn zwischen „Muso“, dem leichten, und „Shura“, dem härteren Schwierigkeitsgrad entscheiden, aber die Kämpfe sind schon relativ früh im Spiel sehr herausfordernd. Einige Gegner beherrschen das Blocken und Ausweichen nahezu perfekt, greifen gleichzeitig mit mächtigen Attacken an und treten oft in größeren Gruppen auf. Ebenso schwierig gestalten sich die Bosskämpfe, die ohne Strategie und eine Menge Heilmittel nicht zu meistern sind. Wer also keine Übung in diesem Genre besitzt, sollte lieber die Finger von **Muramasa** lassen. Allen anderen aber sei es wärmstens ans Herz gelegt. ■

Bewegtes Gemälde: Diese gelegentlichen Kämpfe machen in der malerischen Umgebung besonders viel Spaß.

Furchterregend: Auch die Götter wollen es mit den Trägern der verfluchten Klingen aufnehmen.

Wii

SOLO HIT N-ZONE

Genre: Sport | Entwickler: Yuke's Yokohama | Hersteller: THQ | Termin: 23. Oktober 2009

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2010

Text | Markus Grundmann

Ring frei für die nächste Runde!

Der letzte Titel der Reihe **WWE Smackdown vs. Raw** konnte für die Wii nur bedingt überzeugen. Das Spiel bot erstens zu wenig Umfang und bemühte sich zweitens beinahe zwanghaft, die Wii-Steuerung auf das Spielkonzept zu übertragen. THQ hat sich für diesen Teil offenbar eines Besseren besonnen und die verschiedenen Aktionen wieder auf die Buttons verteilt – am besten spielt sich **Smackdown vs. Raw 2010** daher wahlweise mit einem Classic-Controller oder mit dem alten GameCube-Modell. Wie im Vorgänger enthält die 2010er-Ausgabe wieder den „Road to Wrestlemania"-Modus, bei dem ihr einen Wrestler eurer Wahl durch verschiedene Geschichten, die allesamt an Seifenopern erinnern, führt. Leider gibt es dabei nur sechs verschiedene Storylines. Daneben bietet das neue **Smackdown** für jeden Wrestler den altbekannten Karriere-Modus samt etlichen Optionen und andere Modi, etwa das „Steel Cage"-Match oder die Battle Royal. Der Umfang ist bei der 2010er-Version also deutlich gewachsen.

Do it yourself

Den Schwerpunkt legt **WWE Smackdown vs. Raw** wieder auf die Editor-Funktionen. Neben der bekannten Möglichkeit zum Erstellen eigener Wrestler ist der Szenario-Editor diesmal die große Neuerung. Damit könnt ihr nicht nur festlegen, wer wann gegen wen antritt, sondern gleichzeitig auch bestimmen, warum überhaupt. Mit ein paar wenigen einfachen Handgriffen gelingt euch nämlich das Erstellen kompletter Zwischensequenzen, in die ihr dann die eigens erstellten Wrestler einbaut. Problematisch: Im Gegensatz zu den Xbox-360- und PS3-Versionen des Spiels ist es nicht möglich, diese Szenen online weiterzugeben. Auch Multiplayer-Matches sind online nicht möglich. Wer also gegen menschliche Gegner in den Ring steigen möchte, ist nach wie vor darauf angewiesen, sich andere Wrestling-Fans einzuladen und gemeinsam vor dem heimischen Fernseher zu sitzen. Die Grafik des Spiels ruft gemischte Gefühle hervor. Während die Charaktermodelle detailreich in Szene gesetzt sind, hat das Spiel vor allem bei der Darstellung des Publikums Schwächen. Die virtuellen Fans wirken kantig und sind derart texturarm, dass man sich beim Spielen in N64-Zeiten zurückversetzt fühlt. Der Sound bietet dagegen die aus der Serie gewohnte Qualität. Alle Einzugslieder der Wrestler wurden auch diesmal wieder in das Spiel integriert und die Originalkommentatoren tragen ihren Teil zur stimmigen Atmosphäre bei. ■

Immer drauf: Tommy Dreamer macht John Cena das Leben schwer.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	ab 16 Jahre
SPRACHE/TEXT	Englisch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic-Controller, GameCube-Controller
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG MARKUS GRUNDMANN

„Endlich ein gelungenes Wrestlingspiel für die Wii"

Mein Vorurteil ▸ Und schon wieder das gleiche Spiel wie im Vorjahr ...

Alles in allem ist **WWE Smackdown vs. Raw 2010** ein gelungenes und anspruchsvolles Spiel mit ein paar Schwächen. Dennoch dürften Wii-Spieler einen Online-Modus schmerzlich vermissen. Im Vergleich zum Vorgänger gibt es aber deutliche Verbesserungen, insbesondere bei der Steuerung. **Smackdown vs. Raw 2010** ist daher allen Wrestling-Fans bedenkenlos zu empfehlen.

WERTUNGEN

PRO

- Detaillierte Charaktermodelle
- Verbesserte Steuerung
- Viele Spielmodi
- Große Auswahl an Wrestlern

CONTRA

- Fehlende Online-Anbindung
- Schlechte Darstellung des Publikums

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	80

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Gitarre, Schlagzeug, Mikrofon (auch **Rock Band**-Zubehör verwendbar)
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-8
ONLINE-FUNKTIONEN	
Songs kaufen, Online-Spiel	

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Auf in die Roadie-Schlacht!"

Mein Vorurteil ▸ Von wegen Vorurteil, ich erwarte das beste **Guitar Hero**!

Bei **Guitar Hero 5** favorisiere ich ganz klar die Wii-Version gegenüber den HD-Ablegern. Der Mii-Freestyle-Modus ist einzigartig und bringt das Spielgefühl auch Leuten näher, die sonst nur **Wii Music** spielen. Und die Roadie-Schlacht gegen DS-Besitzer rockt – aber so was von! Einerseits ist es ärgerlich, dass ich zum Importieren meiner Songs aus **World Tour** und **Greatest Hits** noch mal zur Kasse gebeten werde. Andererseits: Immerhin geht's!

WERTUNGEN

PRO

- Die Roadie-Schlacht ist super!
- Online rocken ohne Freundescodes
- Inhalte auf SD-Karte speicherbar
- Kompatibel zum **Rock Band**-Zubehör

CONTRA

- Song-Import nicht für alle Titel
- Mii-Freestyle nix für wahre Zocker

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	93

Roadie-Schlacht: Hier treten DS-Rocker gegen Wii-Zocker an. Darf's ein bisschen Sabotage sein?

Genre: Musikspiel | **Entwickler:** Vicarious Visions | **Hersteller:** Activision | **Termin:** Erhältlich

GUITAR HERO 5

Text | Christoph Kraus

Schluss mit Zocken, viel Spaß beim Rocken! Und diesmal geht's sogar auf drei Bildschirmen zur Sache.

In der Regel fristen DS- und Wii-Besitzer nebeneinander ein friedliches Dasein: Der eine fuchtelt mit seiner Fernbedienung vor dem großen Fernseher, während der andere auf dem Touchscreen herumkritzelt oder ins Mikro pustet. Doch im Fall von **Guitar Hero 5** herrscht plötzlich Krieg zwischen den Fronten …

⊕ Die Roadie-Schlacht ist super!

Denn in der sogenannten Roadie-Schlacht sabotieren sich Wii-Rocker und DS-Zocker nicht nur gegenseitig, sondern auch gleichzeitig! Innerhalb von weniger als 20 Sekunden stellt die Wii eine Verbindung zu ihrem tragbaren Brüderchen her und dann entflammt das unbarmherzige Duell: Der eine muss versuchen, seine Tonfolgen mit Gitarre oder Schlagzeug auf dem Fernseher so genau wie möglich zu spielen, und der andere macht ihm dabei das Leben schwer, indem er durch ständige Touchscreen-Interaktion die gegnerischen Noten spiegelt, für Bildaussetzer sorgt oder bestimmte Noten durch Feuerfunken unkenntlich macht. Wir sind begeistert: Dieser Modus vereint Kreativität und Innovation und beweist, wie man ein Wii-Spiel trotz unterlegener Hardware gehörig aufwerten kann! Und man benötigt nicht mal ein DS-Spiel im Schacht.

⊖ Song-Import nicht für alle Titel

Das bislang beste **Guitar Hero** bietet ansonsten das, was man von der Serie erwartet: 85 Songs von 83 Künstlern, darunter Hits von Jon Bon Jovi, Nirvana, den Rolling Stones und Blink-182 – aber auch Radio-Pop à la Elton John ist dabei. Das muss man nicht unbedingt mögen, es stört aber kaum, da der Großteil der Lieder gewohnt rockig und punkig ist. Auch den Mii-Freestyle-Modus hat Vicarious Visions wieder integriert: Das beliebige Herumklimpern ohne Erfolgsdruck ist zwar nichts für alteingesessene Zocker, dürfte aber zumindest Nicht-**Guitar Hero**-Freaks mit der Serie vertraut machen. Schade ist jedoch, dass ihr aus Lizenzgründen nur 21 Songs aus **Guitar Hero: Greatest Hits** und 35 Titel aus **World Tour** in den fünften Teil importieren könnt. Zudem ist dafür eine Schutzgebühr von 200 bzw. 350 Nintendo Points fällig. Und wer mit dem Gedanken spielt, er könnte sich die alten Spiele bei einem Kumpel nur kurz ausleihen, dem sei gesagt, dass dies aufgrund eines einmalig vergebenen Codes nicht möglich ist. Dafür lassen sich alle Inhalte auf SD-Karte abspeichern. Die Lieder beanspruchen jeweils rund 600 Megabyte und 1,1 Gigabyte an Speicherplatz. Aufgrund der Ähnlichkeit zum vierten Ableger bleibt die Wertung gleich, aber **Guitar Hero 5** ist dennoch der beste Serienteil. Und das nicht nur, weil man auch die Instrumente aus **Rock Band** nutzen kann! ■

(Fast) alles drin, was man braucht: 85 Songs von Iron Maiden, Johnny Cash, Bon Jovi – und Elton John! Sonderlich viele Pop-Trällereien (wie im Bild) kommen aber nicht vor.

Songliste aus dem „Schnelles Spiel"-Modus

- A Hard Day's Night
- And Your Bird Can Sing
- Back In The U.S.S.R.
- Birthday
- Boys
- Can't Buy Me Love
- Come Together
- Day Tripper
- Dear Prudence
- Dig A Pony
- Do You Want To Know A Secret
- Don't Let Me Down
- Drive My Car
- Eight Days A Week
- Get Back
- Getting Better
- Good Morning
- Hello, Goodbye
- Helter Skelter
- Here Comes The Sun
- Hey Bulldog
- I Am The Walrus
- I Feel Fine
- I'm Looking Through You
- I've Got A Feeling
- I Me Mine
- I Saw Her Standing There
- I Want You (She's So Heavy)
- I Want to Hold Your Hand
- I Wanna Be Your Man
- If I Needed Someone
- Lucy In The Sky With Diamonds
- Octopus's Garden
- Paperback Writer
- Revolution
- Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band
- With A Little Help From My Friends
- Something
- Taxman
- The End
- Ticket To Ride
- Twist And Shout
- While My Guitar Gently Wheeps
- Within You Without You/ Tomorrow Never Knows
- Yellow Submarine

Retro: Spielt ihr die Songs von The Beatles, habt ihr das Gefühl, in die 60er-Jahre zurückversetzt zu sein.

Genre: Musikspiel | **Entwickler:** Harmonix | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** Erhältlich

THE BEATLES ROCK BAND

Text | Sandra Friedrichs

Gute-Laune-Musik als Gute-Laune-Wii-Spiel?

Die Sonne strahlt in euer Gesicht, ihr öffnet das Autodach und dreht das Radio mit fröhlicher Beatles-Musik auf – was gibt es Schöneres? Die Band steht für Gute-Laune-Pop schlechthin, und genau den könnt ihr jetzt auf der Wii nachspielen. Entspannt und fröhlich klimpert ihr auf euren Instrumenten und habt dabei vor allem eines: viel Spaß.

⊕ Gewohnt gutes Spielprinzip

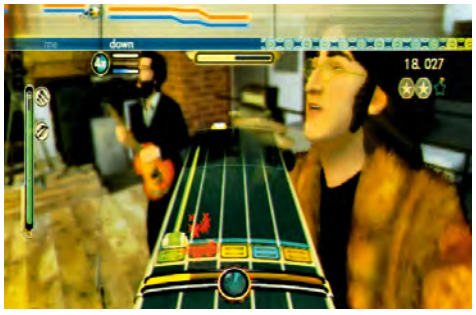
Das Spielprinzip hat sich natürlich kaum geändert. Ihr drückt die Knöpfe der Gitarre und spielt die „Saiten" im Takt der Musik oder trommelt auf eurem Plastikschlagzeug im Rhythmus mit. Da aber jedes Mitglied der Beatles gesungen hat, könnt ihr euer Gesangstalent nun zu viert unter Beweis stellen und die Popband gemeinsam in verschiedenen Harmonien imitieren. Natürlich stehen euch ausführliche Tutorials für die Instrumente zur Verfügung, damit jeder Spieler die Chance hat, sich erfolgreich einzuklinken. Ihr könnt aber auch getrost ohne Übung in das Musikspiel einsteigen, da der Schwierigkeitsgrad eher gering ist. Darüber hinaus versetzt euch das Spiel mit seiner Optik zurück in die Sechziger: Grelle Farben, Lichteffekte und schräge Motive findet ihr zur Genüge im Spiel.

Neben dem „Schnelles Spiel"-Modus, in dem ihr 44 Songs nach Belieben mit euren Freunden oder online nachspielt, gibt es noch ein kleines Sahnehäubchen für alle Fans. Im Story-Modus erlebt ihr den Aufstieg der Band auf originalgetreuen Bühnen und durchlebt die Entwicklung der jungen Liverpooler Boygroup zu einer der legendärsten Bands überhaupt. Es besteht zusätzlich die Möglichkeit, einen weiteren Song zu spielen, den ihr im Schnellen Spiel nicht auswählen könnt. Doch damit nicht genug: Für jeden Erfolg im Story-Modus schaltet ihr Beatles-Fotos, Audio-Schnipsel oder auch Videos frei.

⊖ Song-Abzocke

Das Spiel wäre nahezu perfekt, wenn es mehr als nur 45 Songs beinhalten würde. Im Vergleich zu **Guitar Hero 5**, wo ihr satte 85 Lieder spendiert bekommt, ist das wirklich mau. Zwar steht euch ein Download-Paket zur Verfügung, doch ein Lied kostet dann jeweils circa 2 Euro! Da auf der Songliste die Klassiker „Let it Be" und „Yesterday" fehlen, werdet ihr quasi gezwungen, die zusätzlichen Lieder zu kaufen. Oder wollt ihr auf die Meilensteine der Musikgeschichte verzichten? Wohl kaum. Und dieser Kritikpunkt wirkt sich natürlich negativ auf unsere Wertung aus. ■

Grell und lebhaft: Lichteffekte und Farbwahl des Spiels sind sehr auffallend und treffen sicher nicht jedermanns Geschmack.



Harmonie und Einklang: Nun können drei Sänger zum Mikrofon greifen und jeweils drei unterschiedliche Stimmlagen singen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
SPRACHE/TEXT	Englisch + Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Instrumente ...
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	6
SPIELERANZAHL ONLINE	6
ONLINE-FUNKTIONEN	Zusätzliche Songs kaufen, Online-Spiel

MEINUNG SANDRA FRIDRICHS

„Die Pilzköpfe in Bestform"

Mein Vorurteil ▸ Die Beatles passen nicht zu Rock Band.

Ich bin kein Beatles-Fan, dennoch wippe ich immer fröhlich im Takt der Musik mit, wenn einer ihrer Hits im Radio läuft. So kannte ich auch fast jedes Lied aus der Songliste und konnte alles problemlos mitsingen und -spielen. Leider ist der Umfang mit 45 Songs eine Enttäuschung, sodass ihr mindestens noch weitere 20 Euro investieren müsst, um eine etwas größere Auswahl zu haben. Das wollen wir nicht wieder sehen, EA!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Gewohnt gutes Spielprinzip
- ⊕ Für alle Altersklassen
- ⊕ Liebevolles Drumherum

CONTRA

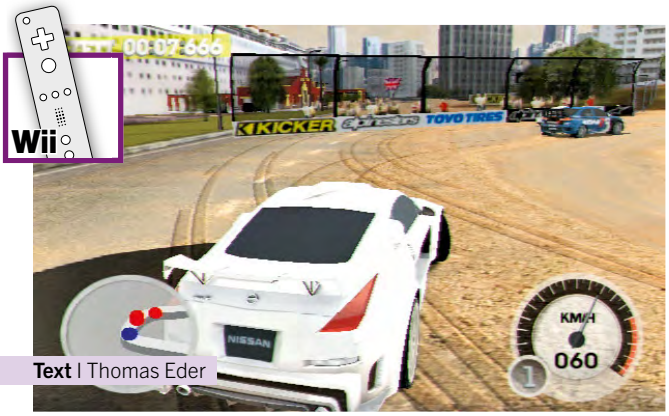
- ⊖ Nur für Fans
- ⊖ Geringer Schwierigkeitsgrad
- ⊖ Song-Abzocke

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	83



Text | Thomas Eder

DiRT 2

Ein Schatten der PS3- und 360-Fassung

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Sumo Digital | **Hersteller:** Codemasters | **Termin:** Erhältlich

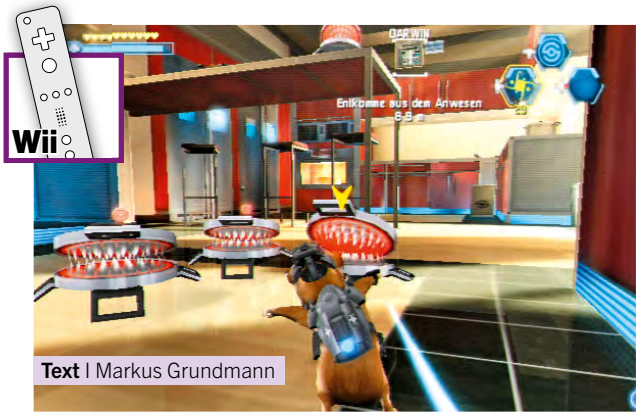
Nach den ersten Trailern und Infos zur Wii-Fassung von **DiRT 2** waren wir bester Dinge, dass die Raserei über Stock und Stein auch auf der Wii ein tolles Spielerlebnis bieten wird. Doch leider umsonst: **DiRT 2** ist ein Musterbeispiel dafür, dass Welten zwischen einer hervorragenden PS3- und 360-Fassung und einem Wii-Spiel liegen können. Ihr tretet in den verschiedensten Vehikeln auf Pisten rund um den Erdball an und schaltet Events frei. Doch man vermisst auf der Wii eine Menge Features wie die Anweisungen eures Beifahrers, harte Gegner, eine Reihe an Fahrzeugen, eine Cockpit-Ansicht und vor allem einen vernünftigen Karriere-Modus. Dieser bietet in der Wii-Fassung nur zwei Arten von Events, die trotz wechselnder Fahrzeuge und Umgebungen nicht dauerhaft vor den Bildschirm fesseln. Im Herausforderungs-Modus findet ihr einige der im Karriere-Modus fehlenden Renn-Events wie die Zeitrennen wieder. Dies entschädigt jedoch nicht für die schwache Technik. Die Texturen liegen unter den Fähigkeiten der Wii und bei jedem zusätzlichen Baum am Streckenrand geht die Framerate spürbar in die Knie. Insgesamt ein enttäuschendes Spiel – eine Probefahrt vor dem Kauf ist selbst für Genrefans Pflicht! Schade, dass das Spiel auf der Wii dem sehr guten Ruf der Reihe nicht gerecht werden kann. ■

PRO
- Viele Steuerungsvarianten

CONTRA
- Stark abgespeckter Karriere-Modus
- Unterdurchschnittliche Technik
- Schwache KI-Gegner

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
58	61

Grenzwertig: Die Grafik wirkt auf den Screenshots meist besser als in Bewegung.



Text | Markus Grundmann

G-FORCE: AGENTEN MIT BISS

Meersau-Spaß für zwischendurch

Genre: Action-Adventure/Jump & Run | **Entwickler:** Eurocom | **Hersteller:** Disney Interactive Studios | **Termin:** Erhältlich

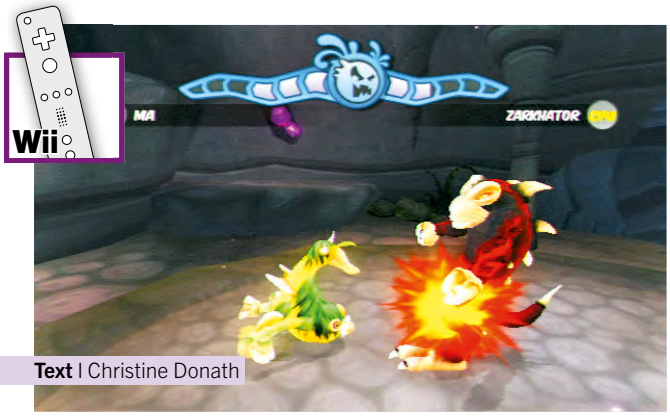
G-Force ist die Wii-Umsetzung des gleichnamigen Disney-Animationsfilms. Die Story ist schnell erzählt: Eine aus Meerschweinchen bestehende Spezialeinheit muss den Konzern Saber Industries davon abhalten, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Der Held des Spiels, das Meerschweinchen Darwin, kann springen, schießen oder als zweite Waffe die sogenannte Elektropeitsche verwenden. Zudem ist Darwin mit einem Jetpack ausgestattet, das ihm das Fliegen über kurze Strecken erlaubt. Ein strategisches Element kommt durch die fernsteuerbare Fliege „Mooch“ hinzu: Diese fliegt etwa durch Lüftungsschächte und öffnet so von der anderen Seite aus Türen, die für Darwin sonst verschlossen geblieben wären. Leider bietet **G-Force** trotz des abwechslungsreichen Leveldesigns keine wirklichen spielerischen Neuerungen. Auch die Grafik lässt zu wünschen übrig. Dennoch: Die Steuerung via Wii-FB wird vom Spiel unterstützt und geht flüssig von der Hand. **G-Force** sorgt aufgrund des Disney-Themas vor allem bei jüngeren Spielern für unterhaltsame Stunden. ■

PRO
- Steuerung
- Kurzweiliges Gameplay

CONTRA
- Einfache Grafik
- Nichts Neues

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	--

Unterhaltsam: Die spaßige Story wird in schicken Zwischensequenzen erzählt.



Text | Christine Donath

SPORE HELDEN

Eine Prise Evolution gefällig?

Genre: Simulation/Adventure | **Entwickler:** Maxis | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** Erhältlich

Der Wii-Ableger der **Spore**-Reihe namens **Spore Helden** unterscheidet sich in ein paar wesentlichen Bereichen vom Hauptspiel für den PC. Die Simulation wird mit Adventure-Elementen aufgepeppt und bietet sogar eine Story, die aber schnell erzählt ist: Euer Planet wird von Meteoriten bedroht und ihr habt nun die Aufgabe, eine neue Bleibe zu finden. Wie schon im Hauptspiel besteht eure zentrale Aufgabe daraus, eure noch etwas mickrige Kreatur zu entwickeln. Dazu müssen aber erst einmal neue Bauteile gefunden werden, also geht ihr in den liebevoll gestalteten Arealen auf Entdeckungsreise. Durch das Ausbuddeln von Skeletten und das Meistern von Quests und Minigames – zum Beispiel Kämpfen oder Gesangs- und Tanzwettbewerbe – erlangt ihr die begehrten Anhängsel, mit deren Hilfe ihr euch im Editor eine skurrile, gruselige oder niedliche Kreatur basteln könnt. Der Kreativität sind kaum Grenzen gesetzt. Zwar bietet **Spore Helden** nicht ganz so viele Funktionen wie das Hauptspiel, aber genug, damit das Experimentieren nicht langweilig wird. Von den Quests sollte man allerdings nicht zu viel erwarten. Nachdem man das 20. Mal mit einem Monster tanzen musste, ist man doch – gelinde gesagt – genervt. Gut, dass der Simulations-Teil den schwachen Adventure-Teil ausgleicht. ■

PRO
- Umfangreicher Editor
- Liebevoll gestaltete Welt

CONTRA
- Story wird schnell langweilig
- Frustrierende Sucherei

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
67	--

Selbst gemacht: Mit dem Editor erweckt ihr die verrücktesten Kreaturen zum Leben.

Text | Christine Donath

MYSIMS AGENTS

Konkurrenz für Sherlock Holmes!

Genre: Mystery-Adventure | **Entwickler:** EA Redwood Shores | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** Erhältlich

Die Sims sind allgemein dafür bekannt, jeden Winkel zu erobern, den das reale Leben so hergibt. In ihrem neuesten Abenteuer mimen sie sogar Spezialagenten. Angefangen mit kleinen, detektivischen Aufträgen von Freunden und Bekannten in der Nachbarschaft, sieht sich der Spieler schnell in der Rolle des neugierigen Helden, der die Welt mithilfe seiner erfahrenen Spürnase vor einem gefährlichen Bösewicht retten muss. Wie nicht anders zu erwarten, lässt sich der eigene Sim auch an persönliche Wünsche anpassen. Kleidung, Accessoires oder Frisuren können verändert und das Angebot durch das Meistern diverser Aufgaben oder das Finden versteckter Gegenstände zusätzlich erweitert werden. Leider wirkt die Welt, in der sich die Sims aufhalten, trotz der liebevoll gestalteten Charaktere leblos. Die Rätsel selbst sind gesundes Mittelmaß: nicht zu schwer und nicht zu leicht. Allerdings sind sie oftmals mit viel nerviger Rennerei verbunden, um an die nötigen Informationen zu gelangen. Da sie aber mit viel Witz gestaltet sind, werden sich vor allem jüngere Spieler dem ganz eigenen Humor und der niedlichen Aufmachung von **MySims Agents** schwer entziehen können. ■

PRO
- Witzige Kriminalfälle
- Viele Interaktionsmöglichkeiten

CONTRA
- Viel Rennerei
- Relativ leblose Welt

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	--

Abgefahren: Die schrägen Gestalten tragen entscheidend zum Humor bei.

SOLO HIT N-ZONE

DS

VIDEO AUF DVD
ABO-VERSION ONLY
siehe Seite 06

Genre: Rollenspiel | Entwickler: AlphaDream Corporation | Hersteller: Nintendo | Termin: Erhältlich

MARIO & LUIGI ABENTEUER BOWSER

Text | Christoph Kraus

Igitt! Bowsers Bauch beherbergt Pilze, Koopa-Panzer und zwei gewiefte Klempner! Kaum zu glauben, was die Ekel-Echse so alles verdaut ...

FAQs

Für mich ist die Spielzeit am wichtigsten. Wie lange dauert das Abenteuer?
Solche Angaben sind immer mit heißer Nadel gestrickt, da jeder Rollenspieler unterschiedlich viel Zeit mit dem Aufleveln seiner Charaktere verbringt. Als Genre-Kenner benötigt ihr ungefähr 20 Stunden, allein um die Geschichte aufzulösen und den Endgegner zu bezwingen. Wer aber alle Nebenaufgaben erfüllen möchte und sich zudem viele Stunden mit den actionbasierten Rundenkämpfen aufhält, kommt locker auf knapp 30 bis 35 Stunden. Die Spielzeit ist somit sehr üppig ausgefallen, nicht nur für Nintendo-DS-Verhältnisse.

Und wie verhält es sich mit Bowser? Welche Rolle spielt er?
Am Anfang der Story wird Bowser seiner gewohnten Rolle als Entführer der Prinzessin gerecht: Er verschleppt Peach, aber sein Vorhaben wird wie immer von Mario verhindert. So weit nichts Ungewöhnliches. Dann aber verführt der böse gesinnte Krankfried den Echsenkönig, was weitreichende Folgen hat: Plötzlich kann Bowser jedes Objekt, das ihm vor die Nase kommt, einatmen. Und Mario, Luigi und Peach sind seine ersten Opfer. Der Auftrag ist jetzt klar: Nix wie raus da! Und bloß nicht vergessen, die Prinzessin zu retten!

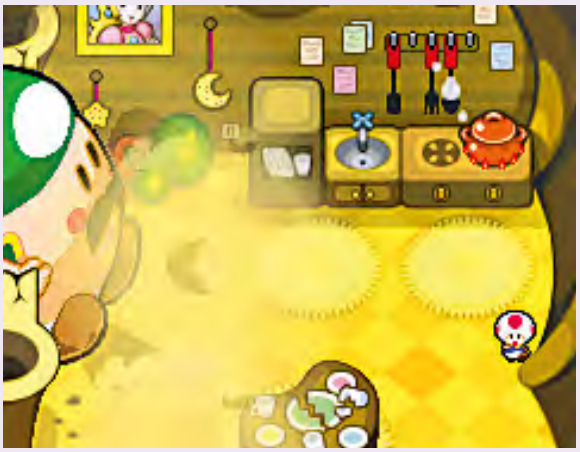
Erzählt mir mehr vom Drumherum: Spielzeit, speichern und so!
Wir können nicht meckern: Drei Spielstände lassen sich anlegen, sodass sich auch mehrere Leute ins Abenteuer stürzen dürfen, ohne (wie bei **Pokémon**) ein eigenes Modul zu benötigen. Darüber hinaus gibt es die nützliche Option, das Mikrofon zu kalibrieren. Schließlich müsst ihr hin und wieder während der Kämpfe in Richtung DS-Konsole pusten. Negativ: Es darf nicht jederzeit gespeichert werden, sondern nur an bestimmten Orten. Diese sind aber großzügig und zahlreich verteilt. Somit sind wir wieder versöhnt.

An welchen Spielertyp richtet sich Mario & Luigi: Abenteuer Bowser?
Das Rollenspiel-Genre ist normalerweise ein klarer Fall für Leute, die sich intensiv für eine Serie begeistern: Man möchte wissen, wie sich bestimmte Protagonisten charakterlich entwickeln, was mit der Spielwelt geschieht und wie sich die Beziehungsverhältnisse der Figuren im Lauf der Zeit ändern. Im Falle von **Abenteuer Bowser** ist der Reiz des Spiels ein anderer: Es ist spielerisch stark, strotzt vor Humor und sieht noch dazu toll aus. Aufgrund der gemächlichen Einführung, in der das Spielprinzip erklärt wird, haben auch RPG-Anfänger einen leichten Einstieg.

Stecken viele Querverweise auf frühere Mario&Luigi-Teile drin?
Eindeutig ja! Das Spiel strotzt vor Freunden und Feinden, die man aus **Mario & Luigi: Superstar Saga** (Game Boy Advance) und **Partners in Time** (DS) kennt. Zum Beispiel wird Krankfried, dem ehemaligen Unterstützer der Hexe Lugmilla, eine tragende Rolle zuteil. Auch viele weitere Bewohner des Landes sind wieder mit von der Partie. Und das Beste: Sie haben teilweise ganz andere Funktionen als in den Vorgängern! Gerade diese erzählerische Freiheit, die sich das Spiel nimmt, trägt perfekt zum stimmigen Ganzen bei.

TOTAL VERRÜCKTE STORY

Wenn Fußballtrainer-Schwergewicht Reiner Calmund so weitermacht, könnte er glatt genauso enden wie die Bewohner des Pilzkönigreichs. Denn in der Heimat von Mario, Luigi und Prinzessin Peach kursiert ein fieses Virus, das alle Einheimischen zu einer Kugel zusammenstaucht. Wie das aussieht, wenn ein von der Krankheit befallener Pilzkopf seine Wohnung betritt, seht ihr euch besser selbst an:



Strippenzieher der ganzen Aktion ist jedoch ausnahmsweise nicht Bowser höchstpersönlich, sondern der hinterhältige Bösewicht Krankfried. Den kennen manche Spieler bestimmt noch aus **Mario & Luigi: Superstar Saga**, wo er als Assistent der Hexe Lugmilla fungierte. Der Typ mit der irren Zischzunge will jetzt unbedingt das Pilzkönigreich regieren und Macht über jeden Landesbewohner haben. Glaubt ihr wirklich, dass dieses Vorhaben gelingt, wenn man derart debil aus der Wäsche guckt?

Für das Klempner-Duo führt also kein Weg daran vorbei, mit dem Ex-Erzrivalen Bowser gemeinsame Sache zu machen: Sie machen sich seine kolossale Größe und – was noch viel wichtiger ist – seinen unglaublichen Bauchumfang zunutze, um Krankfrieds Pläne zu durchkreuzen. Schaffen sie das? Es liegt in eurer Hand!

Unsere Meinung zur Story: Die Geschichte des dritten **Mario & Luigi**-Teils ist zwar die bislang verrückteste, aber auch zugleich die lustigste. Zahlreiche Referenzen auf frühere Serienteile, der witzige, trotz des kleinen Bildschirms perfekt rübergebrachte Slapstick-Humor und die Tatsache, dass sich die Figuren häufig selbst auf die Schippe nehmen versprechen ein echtes Comedy-Rollenspiel für den DS! ■

ROLLENSPIEL-HELD MARIO

Super Mario RPG:
Legend of the Seven Stars (SNES)
Man kennt es bereits zur Genüge: Auch diese Geschichte beginnt mit der Entführung der allseits geliebten Prinzessin Peach durch Erzfeind Bowser. Doch Mario schafft es, bis zu ihm vorzudringen und ihn zu besiegen. Aber kurz bevor er Peach retten kann, bebt die Erde und ein riesiges Schwert namens Exor bohrt sich mitten ins Schloss. Mario wird in sein Haus zurückgeschleudert und von Toad beauftragt, die Prinzessin zu retten. Als er jedoch zum Schloss zurückkehrt, offenbart ihm Exor, dass dieses nun der Smithy Gang gehöre. Zu allem Überfluss zerstört der Fiesling auch die Brücke ins Innere. Mario bleibt also nichts anderes übrig, als sich für ein weiteres Abenteuer zu rüsten und Peach aus Exors Gewalt zu befreien. Dieses von Squaresoft entwickelte RPG legte den Grundstein für Marios Karriere als Rollenspielheld.

Mario & Luigi: Superstar Saga (GBA)
Aufregung bricht im Pilzkönigreich los, als Mario und Luigi eines Tages von Toad zu Hilfe gerufen werden. Die böse Hexe Lugmilla aus dem entfernten Bohnenland hat, getarnt als Friedensbotschafterin, die Stimme von Prinzessin Peach gestohlen, um die Sternenbohne dazu zu bringen, ihr alle Wünsche zu erfüllen. Das Problem: Wenn die Prinzessin spricht, fliegen Bomben! Als Bowser kurz darauf im Schloss eintrifft, um die Prinzessin zu entführen, befürchtet er, sein Schloss könne Schaden nehmen, wenn er sie mitnehmen würde. Also bietet er Mario und Luigi seine Hilfe bei der Suche nach der Stimme der Prinzessin an und die eigentlichen Erzfeinde verbünden sich im Kampf gegen Lugmilla.

Mario & Luigi: Partners in Time (DS)
Als Professor I. Gidd eine Zeitmaschine erfindet, ist Prinzessin Peach davon so begeistert, dass sie sofort in die Vergangenheit reisen möchte. Allerdings kehrt die Maschine ohne sie wieder zurück. Mario und Luigi sind also gezwungen, hinterherzureisen und die Prinzessin zurückzuholen. Dummerweise stellen sie plötzlich ernüchtert fest, dass pilzartige Aliens, die Shroobs, den Planeten einnehmen wollen. Gemeinsam mit ihren jüngeren Ebenbildern machen sich die Brüder auf, nicht nur die Prinzessin, sondern auch den Planeten zu retten und die Shroobs dorthin zu schicken, von wo sie gekommen sind: zurück in die unendlichen Weiten des Alls!

STARKE TEAM-RÄTSEL

Dass die Story des dritten **Mario & Luigi**-Abenteuers vor Kreativität und Wahnsinn nur so strotzt, haben wir euch hoffentlich hinreichend begründet. Aber wie sieht es mit der spielerischen Frische aus? Keine Sorge, auch hinsichtlich des Gameplays haben uns die Entwickler von AlphaDream Corporation nicht enttäuscht! Dass Bowser erstmals im Serienverlauf als spielbarer Charakter auftaucht, entpuppt sich als cleverste Design-Entscheidung seit Luigis Staubsauger in **Luigi's Mansion.** Zur Demonstration einer cleveren Rätseleinlage müsst ihr euch bloß das hier reinziehen:

Da, ein Wasserhahn! Doch die H_2O-Zapfanlage steht natürlich nicht nur einfach so in der Landschaft herum, sondern erfüllt eine Funktion. Wir bringen Bowser (der sich bei Bedarf direkt mit dem Steuerkreuz steuern lässt) also korrekt in Position …

… und werden jetzt Zeuge davon, wie das Wasser Bowsers Körper langsam füllt. Voilà, schon können wir anwählen, welchen Bereich der Echse wir schwimmend genauer erkunden möchten. Wie wäre es zum Beispiel mit der Herzkammer? Ein Klick auf den gewünschten Körperteil bringt Mario und Luigi rasch zur jeweiligen Stelle.

Dort, wo die beiden Klempner also früher auf festen Füßen stehen konnten, ist plötzlich alles überschwemmt. Die plötzliche Wasserflut ist natürlich nicht nur optisches Beiwerk, sondern hat massive Auswirkungen auf den Erkundungsspielraum.

So können Mario und Luigi jetzt auch schwimmend die Anatomie Bowsers ergründen. Man beachte, welche irren Gegner sich im Bauch der Ekel-Echse befinden! Da **Mario & Luigi** auch im dritten Teil auf rundenbasierte Kämpfe setzt, die beginnen, sobald ihr einen Gegner berührt, schwenkt die Perspektive gleich um …

… und führt euch zum Kampfbildschirm, der exakt so aussieht wie in den ersten beiden Teilen. Es gilt auch weiterhin, zu bestimmten Zeiten die richtigen Tasten reflexartig anzutippen, damit die Klempner-Brüder ihren Widersachern noch mehr Kraftpunkte abziehen. Zahlreiche Zusatzangriffe und Dutzende Spezial-Items sind natürlich auch im dritten Teil vorhanden. Aber das brauchen wir euch Rollenspiel-Freaks vermutlich nicht zu erzählen. Kurz gesagt: Die spielerischen Stärken blieben unangetastet, aber viel Drumherum kam hinzu. Genial sind zum Beispiel die Rätsel, in denen ihr Bowsers kräftige Arme benutzt, um Statuen kleinzuhauen oder eine steinerne Wiggler-Statue zum Leben zu erwecken.

BOWSER KÄMPFT QUER

Dicke Echsen brauchen, egal wo sie auftauchen, einfach mehr Platz. Das gilt auch für die beiden Bildschirme des Nintendo DS: Während Mario und Luigi auch gut mit dem Touchscreen als Austragungsort der rundenbasierten Kämpfe zurechtkommen, bricht Bowser manchmal aus und reißt sich beide Screens unter den Nagel. Wie das funktioniert, wenn der Fettwanst mit quergehaltenem DS in eine Schlacht verwickelt ist, das führen wir euch hier vor:

Bowsers Pust- und Rubbel-Kampf in drei Schritten:

1 Hier ist die Welt noch in Ordnung: Bowser reckt und streckt sich im Hochformat. So wie auch Mario und Luigi kämpft übrigens der Fettwanst häufig auf dem unteren Bildschirm – der obere Screen hält dann lediglich Informationen über Kraftpunkte, Items und dergleichen bereit.

2 Volle Breitseite: Das ist der typische Kampf-Screen, wenn Bowser so richtig Lust drauf hat, es seinen Gegenspielern heimzuzahlen. Um seine muskulöse Faust auf den Gegner zu schleudern, bewegt ihr zuerst den Touchpen von links nach rechts …

3 … und pustet anschließend ins Mikro, um Bowsers ganz besonders spektakulären Power-Atem abzufeuern. Wie das aussieht, seht ihr im Bild. Die Einbindung des Mikrofons wirkt in keinster Weise aufgesetzt, da man selbst die Intensität der Geräusch-Erkennung im Hauptmenü justieren kann. Durchdacht!

IM KERN NICHTS NEUES

Mario & Luigi: Abenteuer Bowser ist ein durchweg spielerisch starkes Comedy-Rollenspiel allererster Güte. Es muss sich nur den Kritikpunkt gefallen lassen, dass das Entwicklerstudio AlphaDream Corporation das technische Grundgerüst aus dem letzten Teil übernommen hat – und der liegt bereits mehr als zwei Jahre zurück. Selbst **Partners in Time** war ohnehin nur eine dezent aufgehübschte Anpassung des Game-Boy-Advance-Vorgängers namens **Superstar Saga** an die Doppelschirme des Nintendo DS. Wer also pingelig sein will – und das sind wir hiermit – stößt sich möglicherweise an folgenden recycelten Elementen:

Das Kampfdesign: Die Möglichkeiten während der rundenbasierten Schlachten sind weitgehend schon aus Teil 1 und 2 bekannt. Immer noch setzt ihr Hammer, Faust und Co. im richtigen Augenblick ein, um entweder die Angriffe des Gegners abzumildern oder eure eigenen Attacken zu intensivieren. Das ist zwar spielerisch immer noch spaßig und fordernd, bietet aber keine neue Herausforderung für **Mario & Luigi**-Serienkenner.

Die Grafik: Dass das technische Grundgerüst von **Mario & Luigi: Abenteuer Bowser** nicht unbedingt mit dreidimensional modellierten Rollenspielen wie **Kingdom Hearts: 358/2 Days** mithalten kann, ist offensichtlich. Das muss es aber auch gar nicht, schließlich ist uns ein hübscher Comic-Look genauso recht, solange er gut gemacht ist – was hier zweifelsfrei zutrifft! Dennoch: Die Technik hat ihre Wurzeln im Jahr 2004, dem Veröffentlichungsjahr von **Mario & Luigi: Superstar Saga** auf dem Game Boy Advance. Selbst manche Animationen auf dem Nintendo DS sehen so aus, als würden sie vom Serienursprung stammen. Aber die tollen Licht- und Feuer-Effekte (zum Beispiel wenn Bowser seinen Atem ausspuckt) waren früher selbstverständlich noch nicht möglich. Eine gewisse grafische Evolution in puncto Spielereien muss man dem neuesten Teil also dennoch zugute halten.

Die Figuren: Man mag dazu stehen, wie man will, aber auch ein Großteil der Figuren ist bereits aus den Vorgängern bekannt. Krankfried kennen wir zum Beispiel schon als Lugmillas Assistent, was den Entwicklern sicher die Arbeit erleichtert hat. Schließlich ist es leichter, bereits bestehende Animationen und Figurenmodelle zu recyceln als alles von Grund auf zu programmieren. Zumindest sorgen neue Angriffe, Power-Items und Fähigkeiten für Abwechslung und Esprit. Lasst euch einfach überraschen, was sich im Verlauf des Abenteuers noch alles ereignet … Es wird viel passieren!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG Tasten, Mikrofon, Touchscreen
Mario, Luigi und Bowser werden per Digikreuz gesteuert. Deren Aktionen führt ihr mittels Aktionstasten aus. Wer mag, kann sich auch mit dem Touchpen durch die Menüs klicken. Das Mikro wird genau im richtigen Maße eingesetzt.

SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Dicke Bäuche bringen Freude!“

Mein Vorurteil › Im dritten Anlauf haben die Entwickler bestimmt keine Lust mehr, ein anständiges Rollenspiel abzuliefern. Das Ding wird floppen.

Erst glaubte ich, es sei ein Fehler gewesen, den Entwicklern von AlphaDream schon wieder ein **Mario & Luigi**-Rollenspiel zuzumuten, obwohl das Team in den letzten Jahren kaum was anderes gemacht hat. Aber die Japaner leisteten saubere Arbeit: **Abenteuer Bowser** strotzt vor guten Ideen, starkem Gameplay und tollem Humor. An diesem 20-bis-30-Stunden-Epos hat jeder Spieler seine Freude.

DIE MEINUNG • THOMAS EDER

„Der Humor ist einfach genial!“

Mein Vorurteil › Das DS-Abenteuer hat auch im dritten Anlauf keine Chance gegen die perfekte **Paper Mario**-Rollenspielreihe!

Schon die Idee, ein Rollenspiel in der Wampe des Oberschurken Bowser stattfinden zu lassen, hat mich schmunzeln lassen. Nachdem ich das dritte **Mario & Luigi** jetzt eine ganze Weile gespielt habe, sollte ich mich bei Nintendo für ein paar neue Falten bedanken! Diese kommen zum Glück nicht vom Stirnrunzeln, sondern vom herzhaften Lachen! Der Humor ist einfach genial, das Gameplay ist rundum stimmig. Doch trotz alledem bleiben die **Mario**-RPGs auf dem GameCube und der Wii meine Favoriten! Nichtsdestotrotz kann ich jedem Nintendo-Fan, der auch gerne mal ein Rollenspiel zockt, dieses Game wärmstens empfehlen!

WERTUNGEN

PRO

- Starke Team-Rätsel
- Superlustige Bildschirmtexte
- Total verrückte Story
- Bowser kämpft im Querformat
- Mehr als 20 Stunden Spielzeit
- Gut dosierte Mikrofon-Einbindung

CONTRA

- Im Kern nichts Neues
- Einige Elemente schon bekannt

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	--

Kleine Aufgabe: Wie kommt ihr an den schlafenden Orks vorbei? Wir zaubern einen Ninja, der sie ablenkt.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** 5th Cell | **Hersteller:** Warner Interactive | **Termin:** Erhältlich

SCRIBBLENAUTS

VIDEO AUF DVD
ABO-VERSION ONLY
siehe Seite 06

Text | Sebastian Stange

Hier kommt alles ins Spiel, was ihr euch denken könnt!

FAQs

Hmm … die Entwickler kenne ich doch! Woher nur?
Die Spieleschmiede 5th Cell hat bereits einige coole DS-Spiele programmiert. Am bekanntesten dürften **Drawn to Life** und **Lock's Quest** sein. In Ersterem könnt ihr euren Spielhelden, viele Items und auch Gegner eines Hüpfspielabenteuers selbst malen. In **Lock's Quest** verteidigt ihr hingegen euer Dorf gegen immer stärkere Wellen von Gegnern. Beides sind gelungene Titel, weshalb das neueste Werk der Entwickler große Erwartungen schürt.

Worum genau geht es bei Scribblenauts?
Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Ihr müsst in den 220 Levels entweder konkrete Aufgaben erfüllen oder einen schwer erreichbaren Stern ergattern. Dabei gibt es oft Hindernisse, etwa Wasser, Mauern, Gegner, Abgründe oder Wirbelstürme. Die Spielfigur Maxwell schafft das nicht ohne eure Hilfe. Ihr tippt also ein, welcher Gegenstand hilfreich sein könnte, und er erscheint im Spiel! Tausende verschiedene Objekte und Lebewesen sind im Spiel enthalten!

Das klingt toll! Gibt es irgendwelche Beschränkungen?
Es müssen echte Gegenstände sein, die obendrein nicht vulgär oder auf andere Weise für Kinder untauglich sind. Außerdem dürfen die Objekte nicht markenrechtlich geschützt sein. Ihr könnt also einen Klempner herbeizaubern, aber keinen Mario. Ein Roboter ist möglich, Mega Man jedoch nicht. Obendrein gibt es eine Beschränkung für die Anzahl der erschaffenen Objekte. Mit jedem Gegenstand füllt sich eine Leiste. Ist sie voll, könnt ihr nichts Neues mehr erschaffen.

Und die Gegenstände funktionieren wirklich?
Bedingt! Erwartet nicht zu viel Interaktivität, aber Waffen können in die Hand genommen oder anderen Personen gegeben werden. Elefanten haben Angst vor kleinen Nagern, und wer von einem Zombie gebissen wird, wird selber einer. Wasser löscht Feuer und genügend Helium-Ballons heben selbst einen Wal in die Luft. Komplexe Interaktivität gibt es aber nicht. Immerhin enthält das Spiel als Ausgleich wahnwitzig viele Gegenstände.

Wie erzeugt man die Objekte im Spiel?
Indem man das gewünschte Objekt per Bildschirmtastatur eintippt. Falls das Spiel den Begriff nicht kennt, bietet es drei ähnliche Worte an. Adjektive werden nur in wenigen Fällen erkannt und oft sehen Objekte gleich aus. Ein Wissenschaftler teilt sich das Modell mit einem Forscher. Dafür gibt es ein simples Physiksystem. Feuer schmilzt Eis, Wasser löscht Feuer. Übrigens gibt es auch eine Handschrifteingabe. Diese erkennt eure Eingaben aber nicht immer genau.

Die Spielidee von **Scribblenauts** ist ebenso einfach wie genial. Ihr könnt alles in die Spielwelt zaubern – wirklich alles! Bereits auf dem Titelbildschirm könnt ihr ausprobieren, ob ein Yeti gegen eine Mumie im Kampf gewinnt oder ob Leoparden Eiscreme mögen. Egal welche Idee ihr habt – die Chancen stehen gut, dass ihr sie ausprobieren könnt. Die Mumie gewinnt übrigens und Leoparden mögen kein Eis, dafür aber Steaks! Doch **Scribblenauts** bietet mehr als diese Spielwiese. In zehn Welten warten jeweils elf Knobel- und elf Actionlevels auf euch. In den Knobellevels müsst ihr Aufgaben lösen, etwa einem Opa helfen, einen Sehtest zu bestehen. Hier fehlt natürlich eine Brille. Je weniger Objekte ihr erstellt, um den Level zu lösen, desto mehr Punkte gibt es. Habt ihr einen Level gelöst, schaltet ihr den erweiterten Modus frei. Dann müsst ihr die Aufgabe dreimal lösen, ohne auch nur ein Objekt doppelt zu benutzen. Für den Opa wählt ihr dann beispielsweise ein Scharfschützengewehr, ein Monokel und ein Fernglas. In den Actionlevels müsst ihr noch kreativer sein. Es gilt stets, einen Stern – „Starite" genannt – zu bergen. Der ist meist von Fallen umringt, von Monstern bewacht oder durch Mechanismen, etwa Türen oder Eisblöcke, geschützt. Hier kommt es auf clevere Lösungen an! Einmal bewältigt, könnt ihr die Levels im Editor verändern.

Vertrackt: Wie kommt ihr nur an den gefrorenen Stern unter Wasser?

⛔ Die Steuerung frustriert

Doch es geht im Spiel nicht nur darum, dass ihr als Hobby-Schöpfer alle möglichen Dinge bastelt. Vielmehr gibt es auch eine Spielfigur namens Maxwell. Er ist es, der den Stern in den Action-Levels in die Hände bekommen muss, und nur er kann Gegenstände gezielt benutzen. Gesteuert wird Maxwell per Touchscreen. Wohin ihr in den simplen Levels auch tippt, der kleine Kerl marschiert dorthin. Berührt ihr Objekte in der Spielwelt, so öffnet sich ein Aktionsmenü mit passenden Interaktionsmöglichkeiten, etwa Aufheben, Benutzen, Hineinlegen, Leeren oder Schießen. Leider ist keine Tastensteuerung von Maxwell möglich, was die Navigation des Kerlchens nicht einfach macht. Es ist, als würde man ihn an einem Gummiband durch den Level ziehen. Er bleibt öfters hängen, hüpft teils nervös auf der Stelle und schafft

Frohes Fest: Hier besucht ihr den Weihnachtsmann am Nordpol. Wie süß!

es regelmäßig, in tödliche Hindernisse zu geraten. Auch an Bord von Fahrzeugen fühlt sich die Steuerung nicht besser an. Nervig ist aber vor allem, dass Maxwell sofort losmarschiert, sobald ihr irgendwo in den Level tippt. Wenn ihr eigentlich ein Objekt antippen wolltet, aber danebentrefft, ist Maxwell schon unterwegs und gerät mit hoher Wahrscheinlichkeit schnell in Schwierigkeiten. Das nervt! Als störend empfanden wir auch, dass die Kamera, sobald sie per Digikreuz einmal von der Spielfigur wegbewegt wurde, bald automatisch wieder zurückfährt. Das macht das Aufbauen von Objekten, die weit von Maxwell entfernt sind, zur Geduldsprobe.

⊕ Ein geniales Spielprinzip

Ihr seht also: **Scribblenauts** leistet sich einige Patzer. Und doch überzeugt das Spiel durch seine geniale Spielidee sowie die liebevolle Ausführung. Die bunten Levels werden von Wesen bevölkert, die wie Scherenschnittfiguren wirken und überaus niedlich aussehen. Selbst böse Monster wirken in der Welt von **Scribblenauts** liebenswert. Und obwohl das Game hin und wieder nervt, ist es doch das einzige, in dem ihr eine derartige kreative Freiheit habt. Wo sonst könnt ihr einen Fön in ein Haifischbecken werfen, um die gefährlichen Fische zu betäuben? Wo könnt ihr Piraten gegen Ritter kämpfen lassen, während ihr auf einem Gorilla reitet und mit einem Schrumpfstrahl um euch ballert? Das geht nur in **Scribblenauts**! Derart viel Freiheit in ein Spiel einzubauen, ist ein unglaubliches Risiko. Das hätte auch in die Hose gehen können. Doch **Scribblenauts** funktioniert und begeistert. Je kreativer ihr dabei seid, desto mehr Spaß habt ihr mit diesem Spiel. ■

INTERNET-KULT IM SPIEL

Arme Katzen – einst hielt man sie für clevere Tiere, doch im Internet sind sie stets für einen Lacher gut. Der Grund dafür: Lolcats! Das sind Bilder von Katzen in seltsamen Posen, bestückt mit ein paar simplen, oft grammatikalisch falschen Sätzen. Auf der Webseite www.icanhascheezburger.com findet ihr tausende solcher Bilder – viele davon sind inzwischen Kult-Klassiker. Und davon haben es einige ins Spiel geschafft. Wir vereinten die Internet-Stars in einem Screenshot! Kennt ihr sie alle?

Lolcat-Alarm: Hier versammeln sich Keyboard Cat, Spaghetti Cat, Ceiling Cat, Monorail Cat, Longcat und ein Cheeseburger!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 35,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

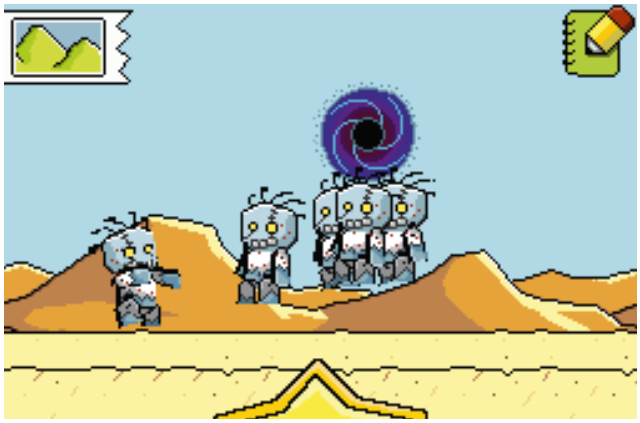
STEUERUNG
Das Spiel wird fast vollständig per Stylus gesteuert. Worte gebt ihr per Bildschirmtastatur oder Schrifterkennung ein.

SONDERFUNKTIONEN
Keine Sonderfunktionen

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-

ONLINE-FUNKTIONEN
Tausch selbst erstellter Levels



Trick 17: Diese Horde Zombies besiegen wir mit einem schwarzen Loch!

DIE MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Steuerung und Kamera sind Störenfriede“

Mein Vorurteil › **Scribblenauts** wird das beste Spiel der Welt! Schließlich entwickelte sich das Spiel schon vor seiner Veröffentlichung im Internet zum Kult-Hit.

Ja, ich habe dem Hype geglaubt und das beste DS-Spiel seit Jahren erwartet. Und tja… ich wurde vom Endprodukt ein wenig enttäuscht. Die spielerische Freiheit erfüllte meine Erwartungen, doch Steuerung und Kamera entpuppten sich als Störenfriede. Dennoch habe ich viel Spaß mit **Scribblenauts** und ich werde es auch in Zukunft immer wieder mal zücken und die Leute um mich herum fragen: „Nennt mir mal irgendeine Frucht und einen Fisch – egal welchen!“ Und genau das macht **Scribblenauts** zu einem tollen Spiel – trotz seiner Macken!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Einzigartige, geniale Spielidee
- ⊕ Riesige Objekt-Datenbank
- ⊕ Süßer Grafikstil
- ⊕ Großer Umfang

CONTRA

- ⊖ Steuerung der Spielfigur nervt
- ⊖ Kamera-Verhalten stört oft
- ⊖ Einige Worte der US-Version fehlen

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

Hoch hinaus: Wenn ihr diesen Boss besiegen wollt, müsst ihr euch gewaltig ins Zeug legen und auf Augenhöhe kämpfen! Hier ist kluges Vorgehen gefragt!

Führungsposition: Heute dürft ihr einmal den Chef spielen und euren Heldentrupp auf einer gefährlichen Mission durch geheimnisvolle Welten führen.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Square Enix | **Hersteller:** Koch Media GmbH | **Termin:** Erhältlich

KINGDOM HEARTS: 358/2 DAYS

Text | Sebastian Billmeier

Schwingt euer Schlüsselschwert nun auch auf dem Nintendo DS!

FAQs

Sind für das Spiel Kenntnisse der Vorgänger notwendig?
Die Story des DS-Titels schlägt eine Brücke zwischen den zwei Titeln **KH: Chain of Memories** und **KH II**, Vorkenntnisse helfen euch also, die Geschichte zu verstehen, dringend benötigt ihr diese aber nicht. Die wichtigsten Geschehnisse werden für euch erläutert.

Spiele ich wie im Vorgänger mit Karten?
Nein, die Entwickler besannen sich zum Glück auf das sehr gelungene Originaldesign des Spiels. Euch erwarten also actiongeladene Kämpfe in Echtzeit anstelle von Kartenspielchen. Ihr dürft eure Gegner wie zuvor nach Herzenslust mit dem Schlüsselschwert vermöbeln.

Kann ich mit Sora, dem Helden des ersten Teils spielen?
Der arme Sora liegt in einem tiefen Schlaf, in den ihn Ansem der Weise am Ende des ersten Teils versetzt hat. Dadurch entstand Soras zweites Ich, der Niemand Roxas, den ihr nun durch die Welt von Kingdom Hearts führt. Mit Sora dürft ihr – zumindest diesmal – leider nicht spielen.

Kann ich mich denn sehr lange in der Welt von Kingdom Hearts austoben?
Natürlich könnt ihr das! Für das reine Durchspielen benötigt selbst ein geübter Spieler gut und gerne 20 bis 25 Stunden. Wenn man sich dann noch um optionale Aufgaben und Ähnliches kümmert, werden es sogar schnell deutlich über 30 Spielstunden!

Gibt es auch einen Mehrspielermodus in Kingdom Hearts 358/2 Days?
Ja, die Entwickler geben euch in diesem Teil die Möglichkeit, freigespielte Missionen mit Freunden noch einmal zu spielen. Dabei könnt ihr die komplette Organisation XIII spielen – und vielleicht gibt es ja noch mehr Charaktere zu entdecken …

Kingdom Hearts sollte mittlerweile jedem RPG-Fan ein Begriff sein. Die Geschichte um den jungen Sora, der zusammen mit Donald und Goofy viele verschiedene Welten bereist, um seine Freunde zu befreien, hat mittlerweile eine riesige Fangemeinde. **Kingdom Hearts: 358/2 Days** beleuchtet die Geschichte von einem ganz anderen Standpunkt aus: Roxas, bekannt aus **Kingdom Hearts II**, erzählt von seiner Geburt und seinen Abenteuern mit der dunklen Organisation XIII.

✪ Wunderschön und fesselnd

Tag 255 des Abenteuers: Roxas sitzt mit seinem Freund Axel auf der Kirchturmspitze von Twilight Town. Mit einem Eis genießen sie die letzten Sonnenstrahlen des Tages. Und Roxas erinnert sich an den ersten Tag, den Tag seines Erwachens …
Ohne jegliche Erinnerungen liegt Roxas in einer dunklen Festung. Schon kurze Zeit später wird er in die Organisation XIII eingeführt, einen Trupp von Menschen, die kein Herz besitzen und deshalb das größte aller Herzen – Kingdom Hearts – suchen. Gemeinsam mit Roxas und Xion, einem weiteren neuen Mitglied der Organisation, versuchen sie nun ihr Ziel zu erreichen. Doch es läuft alles andere als gut: Scheinbar gibt es einen Verräter in den eigenen Reihen, der um jeden Preis enttarnt werden muss!

✪ Ein Feuerwerk für Augen und Ohren

Dazu rüstet ihr euch in eurer Festung mit Zaubertränken und magischen Gegenständen sowie dem bekannten Schlüsselschwert aus und zieht dann hinaus in die verschiedensten Welten. Dabei stehen euch zahlreiche Mitglieder der Organisation wie Axel, Marluxia oder Larxene zur Seite. In jeder Welt erhaltet ihr abwechslungsreiche Missionen. Für Erfolge werdet ihr mit wertvollen Erfahrungspunkten und seltenen Items belohnt. Um euer Ziel zu erreichen, durchsucht ihr allerhand Disney-Szenarien und andere Welten, kämpft gegen die Herzlosen und sucht nebenbei den Verräter in

euren Reihen. Das Kampfsystem ist nicht kartenbasiert wie im GBA-Vorgänger, sondern actionorientiert wie in den PS2-Versionen. Ihr springt, schlagt, rollt und zaubert euch also durch die Gegnerreihen, heilt eure Verbündeten und benutzt spezielle Limit-Breaker-Angriffe, die besonders viel Schaden anrichten. Das Ganze geht von Anfang an gut von der Hand und steuert sich mit den Tasten des DS überaus intuitiv. Zwischen den Missionen rüstet ihr eure Charaktere im Menü aus, das auch mit dem Stylus bedient werden kann. Eure Waffen legt ihr dabei in einer Tafel ab, die an ein **Tetris**-Spielfeld erinnert. Verschiedene Klötzchen müssen schlau angeordnet werden, um das Maximum aus euren Fähigkeiten herauszuholen. So wird aus einem einfachen Feuerzauber kurzerhand eine große Feuernova oder ein besonders starker Abschluss eurer Angriffskombos. Auf diese Art spielt ihr euch langsam, aber sicher durch die 358 ½ Tage, die Roxas in der Organisation verbringt, und verfolgt eine spannende und toll inszenierte Geschichte!

Tetris-Spielerei: Mittels eines unkomplizierten und gut durchdachten Tafelsystems legt ihr eure Fertigkeiten für anstehende Gefechte fest.

⛔ Unübersichtlich, aber niemals unfair

Das einzige Manko am neuen **Kingdom Hearts** ist die Kamera, die euch das Leben im Verlauf des Spiels immer wieder schwerer als nötig macht. Zwar ist sie frei drehbar und kann mit der Schultertaste automatisch justiert werden, viele Gegenstände in den Spielwelten lassen sie jedoch einfach wild umhersausen. Mit der Zeit lernt ihr jedoch, mit diesen Wacklern umzugehen, außerdem hilft das automatische Anvisieren eurer Feinde bei einer unübersichtlichen Kamerafahrt. Musikalisch und grafisch zieht **Kingdom Hearts** den Spieler hingegen sofort in seinen Bann, nicht nur der Opening-Song der berühmten Sängerin Utada Hikaru, sondern auch der gesamte restliche Soundtrack sind auf extrem hohem Niveau! Daneben erwarten euch wunderschön gerenderte Sequenzen, die das Spielgeschehen perfekt ergänzen, und eine gelungene Sprachausgabe – leider wurde aber auf eine deutsche Synchronisation verzichtet. Doch es gibt noch mehr zu entdecken: Wer keine Lust hat, alleine durch die Welten zu reisen, schnappt sich einfach ein paar Freunde und zockt gemeinsam – jeder spielt dabei ein Organisationsmitglied. Verschiedene Schwierigkeitsgrade erleichtern neuen Spielern den Einstieg, **Kingdom Hearts**-Könner toben sich hingegen im schweren Modus aus. Egal ob ihr **Kingdom Hearts** schon einmal gespielt habt oder völlig neu in die Serie einsteigt, hier erwartet euch ein qualitativ hochwertiger Titel, der die Serie perfekt ergänzt und ein wahres Feuerwerk auf dem DS zündet! ■

DAS GESCHAH BISHER

Um **Kingdom Hearts** hundertprozentig genießen zu können, sollte man natürlich schon etwas mehr über die Geschichte wissen, deshalb hier ein kleiner Abriss: Die Kinder Sora, Riku und Kairi spielen am liebsten gemeinsam auf einer kleinen Insel. Eines Nachts öffnet Riku, gedrängt von dem Wunsch, neue Welten zu entdecken, ein dunkles Tor. Plötzlich werden die drei von dunklen Kreaturen, angeführt von den Bösewichten Malefiz und Ansem, überfallen. Diese entführen die junge Kairi, da sie eine der Prinzessinnen ist, die das legendäre Kingdom Hearts erschaffen kann. Mit ihm will Ansem unglaubliche Macht erlangen. Sora begibt sich sogleich mit seinem Schlüsselschwert auf die Suche nach seinen beiden Freunden. Doch Riku wechselt die Seiten. Nach vielen Kämpfen, in denen sich Sora mit allerhand Disney- und Square-Charakteren verbündet, rettet er Kairi und besiegt seine Feinde. Jedoch opfert sich dabei Riku und kurzerhand macht sich unser Held mit Goofy und Donald (Soras engsten Verbündeten) auf, Riku im Reich der Herzlosen zu finden. Die Suche führt sie in das Schloss des Vergessens, das von der Organisation XIII kontrolliert wird. Nach beschwerlichen Kämpfen und dem Verzicht auf viele seiner Erinnerungen schafft es Sora, Riku zu finden. Um seine Erinnerungen wiederzuerlangen, wird er in einen künstlichen Schlaf versetzt. Zur selben Zeit erwacht Roxas in einer dunklen Festung …

DIE MEINUNG • SEBASTIAN BILLMEIER

„Kommt nur her, ihr Herzlosen!“

Mein Vorurteil › Mit der Organisation XIII auf dem DS geht sicher die Post ab. Dieses Spiel muss ein Hit werden!

Endlich ein richtiges **Kingdom Hearts** für Nintendo-Konsolen! Nach dem etwas merkwürdigen Ausflug in Kartenspielgefilde besinnt sich der Titel beim Gameplay wieder auf seine Wurzeln, nämlich actionreiche Kämpfe. Dazu kommt eine fesselnde Story, die selbst Neulinge immer wieder vor den DS ziehen dürfte! Und der tolle Multiplayermodus fesselt auch nach Abschluss des Spiels noch an den Bildschirm. Die stellenweise schlechten Kameraperspektiven störten mich nach einiger Zeit kaum noch. Wer sich diesen Titel nicht holt, ist selbst schuld!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG

Per Touchscreen bewegt ihr die Kamera oder steuert im Menü, eure Helden befehligt ihr hingegen mit Tastenbefehlen.

SONDERFUNKTIONEN

Keine

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	4
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Lange Spieldauer
- ⊕ Gute Steuerung
- ⊕ Ein grafisches Feuerwerk
- ⊕ Spannende Story

CONTRA

- ⊖ Oft unübersichtliche Kamerawinkel
- ⊖ Kindliche Aufmachung

GRAFIK 9

SOUND 10

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	80

Text | Matti Sandqvist

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2

Großer Name, großartiges Spiel?

Genre: Action | **Entwickler:** Vicarious Visions | **Hersteller:** Activision | **Termin:** Erhältlich

Das Spiel um die grandiosen Superhelden von Marvel entpuppt sich als öde und langweilige Action-Kost. Ihr kämpft euch mit drei anderen Helden durch die Levels und löst einfache Rätsel. Die Geschichte ist neben einer drahtlosen 4-Spieler-Koop-Funktion das Herausragende im Spiel. Denn das Einzelspieler-Gameplay ist viel zu simpel: Ihr lauft mit eurer Heldentruppe durch grafisch leblose Umgebungen, schaltet mit Schlag- und Tritt-Attacken zahlreiche Schurken aus und gelangt meistens ohne großen Widerstand zum Level-Ende. Ihr müsst sehr lange auf eure KI-Mitkämpfer warten, da sie euch oft nicht folgen. Damit aber nicht genug, denn die Grafik ruckelt stark. Für eine sehr kurzweilige Zugfahrt mit drei anderen Marvel-Fans taugt das Spiel, für mehr nicht. Die von uns gespielte Wii-Fassung war da um einiges besser. ■

PRO
- 4-Spieler-Koop-Action

CONTRA
- Ödes Gameplay
- Grafik ruckelt sehr stark
- Nur auf Englisch spielbar

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
43	56

Text | Thorsten Küchler

METROPOLIS CRIMES

In der Tat ein Verbrechen! Hier wurde leider geschlampt.

Genre: Adventure | **Entwickler:** Lexis Numérique | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 1. Oktober 2009

Die N-ZONE-Detektive haben es in diesem Monat mit einem besonders schweren Fall zu tun: *Metropolis Crimes* ist ein eigentlich tolles Knobelspiel, das sich aber durch zahlreiche Böcke selbst ein Bein stellt. In der Rolle eines coolen Schnüfflers sucht ihr hübsch gezeichnete Tatorte nach Hinweisen ab und plaudert mit Verdächtigen. Hört sich packend an, ist aber in der Praxis teils ein echter Krampf. Denn die französischen Entwickler inszenieren jeden Beweismittelfund als oftmals obskures Minispiel. Zudem zickt die Stylus-Steuerung ständig herum, eure Eingaben werden nicht immer korrekt erkannt. Und wenn der Spieler dann auch noch Flöte spielen soll, indem er ins Mikro pustet, und gleichzeitig winzige Bildschirmflecken antippen muss, wird's albern! Echt schade um das ansonsten spritzig gemachte Krimi-Abenteuer. ■

PRO
- Hübsche Hintergründe
- Viel spielerische Abwechslung

CONTRA
- Teils völlig verkorkste Steuerung
- Wirre Aufgaben und Minispiele

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	--

Text | Matti Sandqvist

SPACE INVADERS EXTREME 2

Auch das zweite Remake des Klassikers hat es in sich!

Genre: Action | **Entwickler:** Taito | **Hersteller:** Square Enix | **Termin:** Erhältlich

Bei Arcade-Spielen geht es nicht um schöne Grafik oder mitreißende Geschichten, sondern einfach nur darum, der Beste zu sein! **Space Invaders Extreme 2** ist die zweite Neuauflage von Taitos Spielhallenklassiker **Space Invaders**. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Reihen von Aliens bewegen sich nach unten und ihr müsst sie abschießen, bevor sie den Boden erreichen. Die zweite Neuauflage bringt mehr Waffen und Gegner. Ganz im Geiste der Arcade-Klassiker müsst ihr fünf Stufen des Spiels entweder mit möglichst vielen Punkten oder in kurzer Zeit schaffen. Um wirklich gute Punktezahlen zu schaffen, bedarf es einer Menge Übung. Anfangs wirkt das Spiel etwas chaotisch, da im Hintergrund eine 3D-Animation abläuft, die eine ähnliche Farbpalette wie die Gegner aufweist. Vor allem Freunde elektronischer Musik werden das Spiel lieben! **Space Invaders Extreme 2** ist ein gutes Spiel und für jeden Arcade-Enthusiasten ein Muss! ■

PRO
- Kult
- Highscore-Listen
- Musik

CONTRA
- Musik
- Wenig Veränderung zum 1. Teil

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	--

Text | Christine Donath

MYSIMS AGENTS

Die Special Agents sind zur Stelle!

Genre: Adventure | **Entwickler:** Electronic Arts
Hersteller: Electronic Arts | **Termin:** 29. Oktober 2009

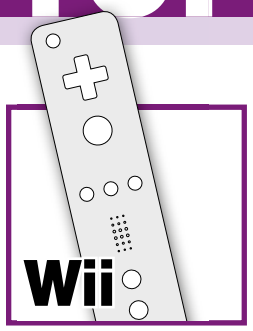
Nicht nur auf der Wii, sondern auch auf dem DS betätigen sich die Sims als Agenten, allerdings gibt es trotz des identischen Namens deutliche Unterschiede zwischen beiden Spielen. Die Story baut sich nicht langsam auf, sondern man steigt in dem Moment ins Geschehen ein, in dem man als Special Agent zu einem Auftrag gerufen wird. Dieser Auftrag gestaltet sich weitaus mysteriöser als auf der Wii, denn der berüchtigte Dieb V treibt sein Unwesen und will den Schatz der Stadt stehlen. Nun muss man die grauen Zellen arbeiten lassen, wenn dem Halunken das Handwerk gelegt werden soll. Die Rätsel sind fordernd, aber dennoch kindertauglich. Wird es einem zu langweilig, ständig nur das Verbrechen zu bekämpfen, so kann man die Stadt und das eigene Haus umgestalten. Sogar Möbel und Dekorationsgegenstände dürfen selbst erstellt werden. Die Spielwelt wirkt lebendiger als auf der Wii, denn überall sind immer wieder neue Sims verstreut, mit denen ihr auf verschiedene Art und Weise interagiert. Ein netter Zeitvertreib und eine richtig gute Alternative zur Wii-Version. ■

PRO
- Knifflige Rätsel
- 10 Minispiele

CONTRA
- Eingeschränkte Sim-Gestaltung
- Weniger Werkzeuge als auf der Wii

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
65	--

TOPSPIELE DIE BESTEN DER BESTEN



Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème an Nintendo-Wii- und DS-Spielen im Überblick!

Metroid Prime Trilogy: Auf Anhieb den Genrethron erobert! Die Metroid-Sammlung sichert sich den Ego-Shooter-Spitzenplatz!

ACTION

1		**Sonic und der schwarze Ritter** Hersteller: Sega Spielspaß: 83% Knallbunt, effektreich und sauschnell – so kennen wir unseren Lieblings-Igel!
2		**Geometry Wars: Galaxies** Hersteller: Eidosl | Spielspaß: 83%
3		**No More Heroes** Hersteller: Take 2 | Spielspaß: 81%
4		**Battalion Wars 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 81%
5		**Bomberman Land Wii** Hersteller: Konami | Spielspaß: 80%

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Twilight Princess** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92% Links grandioser erster Wii-Auftritt hält seit dem Release den Genrethron inne!
2		**Resident Evil 4 Wii-Edition (dt.)** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92%
3		**Okami** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90%
4		**Bully: Die Ehrenrunde** Hersteller: 2k Games | Spielspaß: 86%
5		**Mushroom Men: Der Sporenkrieg** Hersteller: Zuxxez | Spielspaß: 81%

ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85% Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2		**Geheimakte Tunguska** Hersteller: Deep Silver| Spielspaß: 85%
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 83%
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80%
5		**Another Code R** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77%

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94% Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2		**Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80%
3		**Naruto: Clash of a Ninja Revolution** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 79%
4		**Ready 2 Rumble Revolution** Hersteller: Bandai Namco | Spielspaß: 78%
5		**The King of Fighters: The Orochi Saga** Hersteller: Empire Interactive | Spielspaß: 78%

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Trilogy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95% Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2		**Metroid Prime 3: Corruption** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%
3		**The Conduit** Hersteller: Sega | Spielspaß: 90%
4		**Call of Duty 3** Hersteller: Activision | Spielspaß: 86%
5		**Call of Duty: World at War** Hersteller: Activision | Spielspaß: 85%

GESCHICKLICHKEIT

1		**Wario Ware: Smooth Moves** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 87% Mit dieser Minispielesammlung kommt ihr sicher voll auf eure Kosten!
2		**Rayman Raving Rabbids 2** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87%
3		**Sonic und die geheimen Ringe** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86%
4		**Rayman Raving Rabbids TV-Party** Hersteller: Kloonigames | Spielspaß: 86%
5		**Boom Blox: Smash Party** Hersteller: EA | Spielspaß: 85%

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96% DAS Jump & Run schlechthin sahnte die N-ZONE-Traumwertung von 96% ab!
2		**de Blob** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87%
3		**Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer** Hersteller: Activision | Spielspaß: 85%
4		**Wario Land: The Shake Dimension** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83%
5		**Lego Star Wars: Die komplette Saga** Hersteller: Activision | Spielspaß: 83%

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: EA Spielspaß: 93% Den Spitzenreiter im Musikgenre gibt's jetzt auch nach langer Verspätung hier zu kaufen!
2		**Guitar Hero: World Tour** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93%
3		**Rock Band** Hersteller: EA | Spielspaß: 92%
4		**Guitar Hero III** Hersteller: Activision | Spielspaß: 91%
5		**Guitar Hero Metallica** Hersteller: Activision | Spielspaß: 90%

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94% Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2		**SSX Blur** Hersteller: EA | Spielspaß: 84%
3		**Excitebots** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83%
4		**Need for Speed: Undercover** Hersteller: EA | Spielspaß: 82%
5		**Excite Truck** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 81%

ROLLENSPIEL

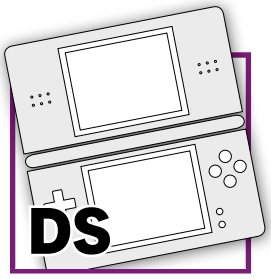
1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88% Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2		**Super Paper Mario** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%
3		**Final Fantasy Fables: Chocobo Chronicles** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81%
4		**Pokémon Battle Revolution** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 78%
5		**Monster Lab** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 77%

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89% Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!
2		**Pikmin (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88%
3		**Animal Crossing: Let's go to the City** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87%
4		**Little King's Story** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86%
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85%

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den ...** Hersteller: Sega Spielspaß: 88% Gemeinsam halten Mario & Sonic den Genrethron der Sportspiele!
2		**Mario Power Tennis (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87%
3		**Pro Evolution Soccer 2009** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87%
4		**Mario Strikers Charged** Hersteller: Atari | Spielspaß: 86%
5		**Wii Sports Resort** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86%



Professor Layton und die Schatulle der Pandora: Mit 90% landet Laytons zweites Abenteuer in den Top-5 der Geschicklichkeitsspiele.

ACTION

1		**GTA: Chinatown Wars** Hersteller: Rockstar Games Spielspaß: 93% Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchsten Niveau!
2		**Worms 2: Open Warfare** Hersteller: THQ | Spielspaß: 89%
3		**Space Invaders Extreme** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86%
4		**Ninja Gaiden Dragon Sword** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85%
5		**Mega Man ZX** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85%

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Phantom Hourglass** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88% Fans kommen um diesen DS-Meilenstein nicht herum!
2		**Castlevania: Portrait of Ruin** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88%
3		**Castlevania: Order of Ecclesia** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87%
4		**Castlevania: Dawn of Sorrow** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87%
5		**Pokémon Ranger** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84%

ADVENTURE

1		**Anoth. Code: Dopp. Erinnerung** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 85% Herrlich innovativer Adventurespaß, der leider etwas zu schnell vorbei ist.
2		**Phoenix Wright: Ace Attorney** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%
3		**Hotel Dusk: Room 215** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%
4		**Phoenix Wright: Trials and Tribulations** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%
5		**Ace Attorney: Apollo Justice** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 84%

BEAT 'EM UP

1		**Bleach: Dark Souls** Hersteller: Sega Spielspaß: 84% Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!
2		**Dragon Ball Z: Supersonic Warriors** Hersteller: Bandai Namco | Spielspaß: 74%
3		**Naruto: Ninja Destiny** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71%
4		**Naruto: Ninja Council** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71%
5		**Naruto: Ninja Destiny 2** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 70%

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime: Hunters** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95% Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.
2		**Call of Duty: World at War (dt.)** Hersteller: Activision | Spielspaß: 83%
3		**Brothers in Arms DS** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 83%
4		**Call of Duty 4: Modern Warfare** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80%
5		**Dementium: Die Anstalt** Hersteller: Zuxxez | Spielspaß: 80%

GESCHICKLICHKEIT

1		**Bomberman 2** Hersteller: Konami Spielspaß: 92% Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!
2		**Professor Layton und die Schatulle der Pandora** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%
3		**Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%
4		**Tetris DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%
5		**Meteos** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

JUMP & RUN

1		**New Super Mario Bros.** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90% Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!
2		**Kirby: Power Paintbrush** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%
3		**Yoshi's Island DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89%
4		**Super Mario 64** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88%
5		**Sonic Rush** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87%

MUSIKSPIEL

1		**Guitar Hero On Tour** Hersteller: Activision Spielspaß: 88% Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!
2		**Guitar Hero On Tour: Decades** Hersteller: Activision | Spielspaß: 88%
3		**Guitar Hero: Modern Hits** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87%
4		**Rhythm Paradise** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80%
5		**Ultimate Band** Hersteller: Disney Interactive | Spielspaß: 76%

RENNSPIEL

1		**Mario Kart DS** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94% Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus.
2		**Race Driver: GRID** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86%
3		**DTM Race Driver 3: Create & Race** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 84%
4		**Trackmania DS** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 83%
5		**Need for Speed: ProStreet** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 80%

ROLLENSPIEL

1		**Pokémon Platin** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91% Das neueste Pokémon führt die Bestenliste unangefochten an!
2		**Pokémon Diamant/Perl** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91%
3		**Chrono Trigger** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90%
4		**Dragon Quest IX** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90%
5		**The World Ends With You** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 88%

SIMULATION

1		**Animal Crossing: Wild World** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88% Sims à la Nintendo: Ein genial-knuffiges Game mit Langzeitmotivation!
2		**Nintendogs** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%
3		**Nintendogs: Dalmatiner & Freunde** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%
4		**Trauma Center: Under the Knife** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83%
5		**Die Sims 2: Haustiere** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 81%

STRATEGIE

1		**Advance Wars: Dark Conflict** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92% Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!
2		**42 Spieleklassiker** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91%
3		**Advance Wars: Dual Strike** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%
4		**Final Fantasy Tactics A2** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87%
5		**Anno – Erschaffe eine neue Welt** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85%

CHARTS

DIE BELIEBTESTEN SPIELE

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

SATURN

1 ULTIMATE BAND

Entwickler: Fall Line Studio
Hersteller: Disney Interactive
Test in: N-ZONE 05/09
Spielspaß: 74%

Ein tolles Musikspiel für die ganze Familie - neuerdings zum Kampfpreis!

2	**Wii SPORTS RESORT + Wii MOTIONPLUS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/09 Spielspaß: 86%
3	**Wii FIT MIT Wii BALANCE BOARD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/08 Spielspaß: –
4	**FIFA 10**	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 87%
5	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
6	**Wii PLAY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 74%
7	**BIG FAMILY GAMES**	Entwickler: Jet Black Games Hersteller: THQ	Test in: N-ZONE 07/09 Spielspaß: 65%
8	**MARIO POWER TENNIS NEW PLAY CONTROL!**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/09 Spielspaß: 87%
9	**YU-GI-OH! 5D'S WHEELIE BREAKERS**	Entwickler: Konami Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 69%
10	**SPECTROBES: DER URSPRUNG**	Entwickler: Genki Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 83%

TOP 10 LESER (Wii)

1 SUPER SMASH BROS. BRAWL

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/08
Spielspaß: 94%

Ein absolutes Prügelmeisterwerk von Nintendo!

2	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
3	**SUPER MARIO GALAXY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/08 Spielspaß: 96%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
5	**METROID PRIME TRILOGY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 95%
6	**THE CONDUIT**	Entwickler: High Voltage Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 07/09 Spielspaß: 90%
7	**ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/09 Spielspaß: 87%
8	**FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 88%
9	**Wii SPORTS RESORT**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/09 Spielspaß: 86%
10	**CURSED MOUNTAIN**	Entwickler: Deep Silver Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 09/09 Spielspaß: 82%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 MARIO KART Wii

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 05/08
Spielspaß: 94%

Knallbunt, effektreich und sauschnell. Darum lieben wir in der Redaktion Mario Kart!

2	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 89%
3	**METROID PRIME TRILOGY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 95%
4	**Wii SPORTS RESORT**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/09 Spielspaß: 86%
5	**FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 88%
6	**SUPER SMASH BROS. BRAWL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/09 Spielspaß: 94%
7	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
8	**DEAD SPACE EXTRACTION**	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 85%
9	**THE CONDUIT**	Entwickler: High Voltage Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 07/09 Spielspaß: 90%
10	**SUPER MARIO GALAXY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/08 Spielspaß: 96%

TOP 10 SATURN (DS)

SATURN

1 PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE ...

Entwickler: Level-5
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 10/09
Spielspaß: 90%

1-a-Rätselqualität – und das 150 Mal!

2	**PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/08 Spielspaß: 90%
3	**ULTIMATE BAND**	Entwickler: Fall Line Studio Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 76%
4	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
5	**TONY HAWK'S PROVING GROUND**	Entwickler: Vicarous Visions Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 01/08 Spielspaß: 84%
6	**POKÉMON PLATIN EDITION**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/09 Spielspaß: 91%
7	**CATZ**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: – Spielspaß: –
8	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
9	**DIE CHRONIKEN VON NARNIA: PRINZ KASPIAN VON NARNIA**	Entwickler: Traveller's Tales Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 09/08 Spielspaß: 69%
10	**POWER RANGER: SUPER LEGENDS**	Entwickler: A2M Hersteller: Disney Interactive	Test in: – Spielspaß: –

TOP 10 LESER (DS)

1 PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE ...

Entwickler: Level-5
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 10/09
Spielspaß: 90%

Noch abwechslungsreichere und kniffligere Rätsel!

2	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
3	**POKÉMON PLATIN-EDITION**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/09 Spielspaß: 91%
4	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/07 Spielspaß: 88%
6	**SUPER MARIO 64 DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE Spielspaß: 88%
7	**PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/08 Spielspaß: 90%
8	**CHRONO TRIGGER**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 04/09 Spielspaß: 90%
9	**POKÉMON DIAMANT/PERL-EDITION**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/07 Spielspaß: 91%
10	**MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME**	Entwickler: Alphateam Corporation Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/06 Spielspaß: 88%

TOP 10 REDAKTION (DS)

1 PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE ...

Entwickler: Level-5
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE
Spielspaß: 90%

Wer diese Schatulle öffnet, bekommt Spielspaß satt!

2	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
3	**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER**	Entwickler: Alphateam Corporation Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
4	**SCRIBBLENAUTS**	Entwickler: 5th Cell Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE Spielspaß: 82%
5	**METROID PRIME: HUNTERS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE Spielspaß: 95%
6	**PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/08 Spielspaß: 90%
7	**THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/07 Spielspaß: 11/07%
8	**CHRONO TRIGGER**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 04/09 Spielspaß: 90%
9	**FLIPNOTE STUDIO**	Entwickler: Hatena Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE Spielspaß: –
10	**ANNO - ERSCHAFFE EINE NEUE WELT**	Entwickler: Blue Byte Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 07/09 Spielspaß: 85%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Eure Meinung ist gefragt: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Ihr könnt uns natürlich auch schreiben, Infos dazu siehe Seite 15. Dankeschön für eure Teilnahme!

Kids Zone

Anime, Games, Rätsel & mehr

Dein Anime-Magazin aus der TV-Werbung

» Alles über eure Lieblings-Animes » Specials zu Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 14 Tage Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialem Extra

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Gegen dieses Vieh hat Luke Skywalker im ersten Teil der Filmtrilogie doch gar nicht gekämpft, oder? Egal – spannend und fordernd sind solche Bossfights trotzdem.

Die Fahr- und Flugzeuglevels sind sehr schwer. Der riesige Snow Speeder lässt sich schwer kontrollieren und ist so groß, dass er permanent mit den Gegnern kollidiert.

SUPER STAR WARS

Art: Virtual Console **I Genre:** Jump & Run **I Entwickler:** Sculptured Software/LucasArts **I Plattform:** SNES **I Erstveröffentlichung:** 1992/93 **I Preis:** jeweils 800 Nintendo Points

Keine andere Filmserie erhielt so viele spielbare Ableger wie Star Wars. Um blöden Lizenzmist handelt es sich dabei Gott sei Dank nur selten.

Text I Christian Schönlein

Die drei SNES-Spiele, jedes basierend auf einer der drei Original-Filmepisoden, dürfen sich rühmen, absolut gelungene Jump & Runs zu sein. Nur der viel zu hohe Schwierigkeitsgrad hat viele Spieler abgeschreckt, und das gilt noch heute. Denn was wir damals als schwer empfanden, ist nach heutigen Standards knallhart! Wir geben zu: Ohne Cheats wären wir bei Teil 2 (**The Empire Strikes Back**) nicht mal über den ersten Level hinausgekommen. Spaß hatten wir trotzdem. Denn die Spiele erzählen Randgeschichten, die es in den Filmen nicht zu sehen gab. Trotzdem sind sie nah am Flair der Filmklassiker dran. Dazu gibt's Renn- und Flugpassagen, die die Jump&Run-Parts angenehm auflockern. Faszinierend ist auch die sicht- und hörbare Entwicklung der technischen Qualität über die Trilogie hinweg, insbesondere der Sprung von Teil 1 zu Teil 2. Zum Redaktionsschluss waren diese ersten beiden Teile bereits in den VC-Katalog aufgenommen; wenn ihr diese Zeilen lest, sollte die Trilogie komplett und jede Episode für je 800 Nintendo Points im Wii-Shop-Kanal erhältlich sein.

WERTUNG 7 VON 10

RYGAR

Art: Virtual Console **I Genre:** Jump & Run **I Entwickler:** Tecmo **I Plattform:** Arcade **I Erstveröffentlichung:** 1986 **I Preis:** 600 Nintendo Points

Man nehme **Castlevania**, ersetze die Hauptfigur und drehe die Spielgeschwindigkeit nach oben. Voilà!

Text I Christian Schönlein

Sauschwer, aber hübsch anzusehen. Die Rygar-Automatenfassung verlangt selbst Hardcore-Zockern Höchstleistungen ab.

Zum Vergleich: So sieht die NES-Fassung aus. Weniger hübsch, dafür wurde das Gameplay überarbeitet. Bitte auf VC bringen!

In den letzten Wochen erschienen die Master-System-Fassung von **R-Type** und die Automaten-Version von **Solomon's Key**. Wieso, wissen wir allerdings nicht. Immerhin ist **R-Type** bereits in der weitaus besseren PC-Engine-Umsetzung, **Solomon's Key** in der ebenfalls gelungeneren NES-Fassung erhältlich. Beide Titel kann man sich also sparen. **Rygar** hingegen feiert mit der Arcade-Fassung seines Abenteuers sein Debüt in der VC. Zwar war der überarbeitete NES-Ableger besser, immerhin sieht die Automaten-Grafik von 1986 optisch aber immer noch ansprechend aus. Außerdem können wir unsere Frustresistenz ganz hervorragend testen. Denn wie es sich für ein Automaten-Spiel gehört, ist das Action-Jump&Run sackschwer bis unfair. Für Genre-Fans und Hardcore-Gamer.

WERTUNG 6 VON 10

Text I Markus Grundmann

TALES OF MONKEY ISLAND #2

Art: WiiWare I **Genre:** Adventure I **Entwickler:** Telltale Games I **Preis:** 1.000 Nintendo Points

Der ebenso tollpatschige wie heldenhafte Protagonist Guybrush Threepwood steht an Bord seines im ersten Teil ergatterten Schiffs und liefert sich ein Schwertduell mit Morgan Le Flay, ihres Zeichens Piratenjägerin. Nach der Ankunft des Antihelden auf den Jerkbait Islands bleibt das Adventure der typisch schrägen Tradition der Reihe treu. Auf einer Insel, die vornehmlich von Fischmenschen bewohnt wird, muss Guybrush feststellen, dass seine Frau Elaine mit seinem alten Erzfeind LeChuck zusammenarbeitet – und das Abenteuer nimmt seinen Lauf. Was die Rätsel angeht, bietet die zweite Episode namens **Siege of Spinner Cay** Altbewährtes und Gewohntes. So muss etwa ein sprechender Metallpapagei in einer Kiste versteckt werden, damit diese später verrät, wo sie von pockeninfizierten Piraten vergraben wurde. Die für Serienveteranen spannendste Neuerung dürfte sein, dass man nun mit einem Floß zwischen den verschiedenen kleinen Inseln herumfahren darf. Auch mit pointierten Gags kann das Spiel wieder auftrumpfen. Diese wirken zwar keineswegs allzu bemüht, beziehen sich aber hauptsächlich auf frühere Spiele der Reihe und lassen popkulturelle Verweise, wie man sie etwa aus **LeChuck's Revenge** kennt, eher vermissen. Neueinsteiger haben hier das Nachsehen. Und wieder einmal haben die Entwickler die Wii-Portierung vermasselt: Ständige Ruckler, lange Ladezeiten und die schlechte Sprachqualität sind selbst WiiWare-unwürdig. Das hätte besser werden können.

WERTUNG 7 VON 10

Text I Christoph Kraus

SUPER MEAT BOY

Art: WiiWare I **Genre:** Adventure I **Entwickler:** Team Meat I **Termin:** 2010 I **Preis:** 100 Nintendo Points

Hier kommt das offizielle Spiel für Fleischfreunde!

Es ist ein offenes Geheimnis: Jeder ernsthafte Zocker steht auf Fleisch – am liebsten durchgebraten, vor Fett triefend und mit vielen künstlichen Geschmacksverstärkern gewürzt! Das wissen auch Edmund McMillen und Tommy Refenes, die uns in London stolz **Super Meat Boy** präsentierten. Im 2010 kommenden WiiWare-Actiontitel steuert ihr einen Fleischklops durch fallengespickte Levels; da gilt es zum Beispiel, einem Hackebeil zu entkommen, rotierenden Sägeblättern auszuweichen und Stampfblöcke schadlos zu passieren. Aber das Krasse: Schon der kleinste Spielfehler resultiert in einem „Ketchup-Feuerwerk" allererster Güte. Starke Nerven sind also zwingende Voraussetzung, denn die WiiWare-Fleischbeschau ist schon in den ersten Abschnitten extrem schwer. In den späteren Levels ist das Spiel sogar der blanke HASS – außer, ihr habt bereits **Mega Man 9** auf „Schwierig" hinter euch gebracht.

EINDRUCK 6 VON 10

Dieses Level sieht schwer aus, richtig? In Bewegung ist es aber noch viel härter!

KURZ ERINNERT

GLÜCKSTAG-KANAL & BROWSER-UPDATE

Was soll das denn bitte schön? Bei Christophs Versuch, den neuen Horoskop-Kanal zu testen, schlug ihm das Programm vor, er solle sich als optimale Freizeitgestaltung eine TV-Show ansehen und Tofu (!!!) zu Abend essen – dabei hatte er sich schon längst auf Bratwurst mit Blumenkohl und Salzkartoffeln eingestellt! Als weitere Eigenschaft des kostenlosen Kanals lässt sich noch bestimmen, wie es um zwischenmenschliche Beziehungen steht. Das völlig überraschende Ergebnis: „So wie immer!" – Wenn das mal kein Informationsvorsprung ist! Sinnvoller ist dagegen das Flash-Update im Internet-Kanal. Dort lassen sich jetzt auch weitere Video-Formate abrufen, etwa die von www.tvtotal.de (siehe Bild). Nur die Ruckler stören. ck

Art: Wii-Kanal I Termin: Erhältlich
Preis: Kostenlos
WERTUNG 3 VON 10

BIT.TRIP CORE

Wer den obigen Screenshot betrachtet, hat vermutlich nicht den blassesten Dunst, worum es in diesem WiiWare-Spiel geht. Man muss **Bit.Trip Core** vielmehr gespielt haben, um den Reiz zu verstehen: Mit dem Digikreuz platziert ihr einen Laser in der Mitte des Bildschirms. Wenn ihr dann auch noch die 2-Taste drückt, schlägt der Laser ein – hoffentlich auf einen pixelblockartigen Gegner. Das Ganze klingt höchst speziell und „nerdig" – und das ist es auch! **Bit.Trip Core** richtet sich somit an all die Retro-Junkies, die auch schon **Space Invaders** und **Pac-Man** x-fach durchgespielt haben. Und davon soll's bekanntlich eine ganze Menge geben. Doch trotz allem Pixel-Charme ging uns nach einer Stunde irgendwie der Spaß aus. ck

Art: WiiWare I Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Aksys Games
Preis: 500 Nintendo Points
WERTUNG 6 VON 10

DSi-KANÄLE FÜR EUCH ANGESPIELT

Die Rubrik für den schnellen Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo-DSi-Shop!

Trotz kurioser Gäste bleibt das Gameplay dieser Nintendo-DSi-Kochsimulation immer gleich.

Dem Spielchen geht rasch die Puste aus: Nach einer halben Stunde hatten wir das Meiste schon gesehen.

Yummy Yummy Cooking Jam bleibt der Michelin-Stern verwehrt. Auch für den N-ZONE-Award reicht's nicht.

Text I Christoph Kraus

YUMMY YUMMY COOKING JAM

Genre: Geschicklichkeit I **Entwickler:** Virtual Toys I **Termin:** Erhältlich I **Preis:** 500 Nintendo Points

Restauranttester Rach würde sagen: „Das ist nichts Halbes und nichts Ganzes!"

Jeder, der schon mal beim örtlichen Schützenfest in der Frittenbude gestanden hat, weiß, wie ungeduldig manche Leute sein können, wenn es ums Essen geht. Bei **Yummy Yummy Cooking Jam** ist genau das die Herausforderung: Ihr reicht den Gästen eures Hamburger-Restaurants mit dem Touchpen die Speisekarte und habt dann alle Hände voll zu tun, um alle kulinarischen Wünsche innerhalb des Zeitlimits zu erfüllen: Hot Dog mit Ketchup? Würstchen mit Zwiebeln und Senf, dazu noch eine Cola? Eine in mundgerechte Stücke zerteilte Pizza? Und zwischendurch noch eine Tüte Pommes? Wer spätestens an dieser Stelle mit dem Gedanken spielt, die Lektüre dieses Tests vorzeitig zu beenden, dem sei dies freigestellt. Denn **Yummy Yummy** ist alles andere als ein Spiel für den durchschnittlichen N-ZONE-Leser: Es ist kurz, sieht nicht allzu gut aus und noch dazu passiert immer nur dasselbe. Selbst wenn in der schwierigen Spielstufe Moskitos und sonstige Insekten hinzukommen, die ihr durch Rubbeln auf dem Touchscreen eliminieren müsst, reicht es in unserer Bewertungs-Skala letztlich nur für bescheidene fünf Punkte. Lieber selber kochen!

WERTUNG 5 VON 10

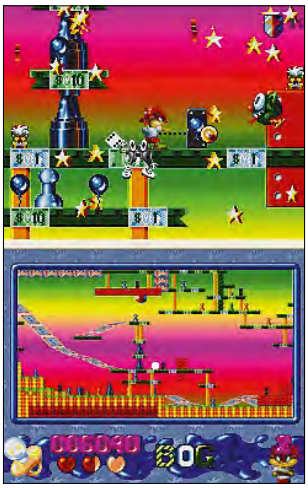
OSCAR IN TOYLAND

Genre: Jump & Run I **Entwickler:** Sanuk Games I **Termin:** Erhältlich I **Preis:** 500 Nintendo Points

Dieses Spiel will uns sagen: Willkommen im Jahr 1992!

Zehn Sekunden mit diesem 2D-Jump&Run genügen und man fühlt sich sofort in die glorreiche Zeit der platten Hüpfspielchen zurückversetzt, die Anfang der Neunziger nahezu jede Spielkonsole bevölkerten. **Oscar in Toyland** zeigt aber, dass damals nicht unbedingt alles besser war: Die Nonstop-Happy-Musik geht einem nach einer halben Minute gewaltig auf den Senkel, das Leveldesign mit Bonbon-Stangen, Geldscheinen, Keksen, Videokassetten (Stichwort Neunziger!) und Schreibtischlampen als Gegnern wirkt viel zu willkürlich und die Motivation zum Weiterspielen geht spätestens nach dem dritten absolvierten Areal in den Keller. Wer aber auf schrille Hopsereien steht, die spielerische Monotonie verzeiht und ein Faible für das Ace-of-Base- und Captain-Jack-Jahrzehnt hat, kann sich **Oscar in Toyland** für acht Euro (entsprach 1992 ungefähr 16 Mark) mal angucken. Ein Highlight ist es aber definitiv nicht. Holt euch lieber **Super Mario World** für den ehrenwerten GBA-Modulschacht ... natürlich nur, wenn ihr noch den alten DS habt!

WERTUNG 6 VON 10



Das Jo-Jo ist Oscars Waffe im Kampf gegen Springteufel und Tischlampen..

Text | Christoph Kraus

WAS BRINGT DER HERBST?

Dr. Kawashima, Flight Control und ein neues Bomberman: Wir haben für euch in London die neuen DSi-Trends gespielt!

N-ZONE on Tour: Auf einem Event in England zockten wir die neuen DSi-Games.

Niemand kann mit hundertprozentiger Sicherheit sagen, wie wir in zehn, zwanzig Jahren unsere Spiele kaufen werden: Weiterhin im Handel? Ausschließlich als digitalen Download? Oder etabliert sich eine gesunde Mischung aus beiden Vertriebsformen? Schon jetzt ist es extrem wichtig, im Markt der Internet-Distribution einen starken Anteil zu haben – übrigens nicht nur für Nintendo, sondern auch für Sony, das mit seiner neuen PSP Go komplett auf herkömmliche Datenträger verzichtet und ausschließlich aufs digitale Herunterladen setzt. Die hohe Priorität scheint auch Nintendo verstanden zu haben. Denn um das kommende Herbst-Line-up für den DSiWare-Shop zu präsentieren, lud man zahlreiche europäische Pressevertreter – darunter auch die N-ZONE – extra für einen Tag nach London ein. Im Schnelldurchlauf gibt es hier Eindrücke der gezeigten Spiele:

Flight Control ist die DSi-Umsetzung des gleichnamigen iPhone-Geschicklichkeitsspiels. Auf dem Touchscreen sieht man Flugzeuge und Hubschrauber, wie sie aus allen möglichen Richtungen anfliegen. Es gilt dann die Flugbahnen mit dem Stylus so zu zeichnen, dass sie sicher landen und nicht miteinander kollidieren. Drei abwechslungsreiche Areale, eine präzise Steuerung und ein Zwei-Spieler-Modus (der leider nicht gezeigt wurde) deuten auf ein gutes Spielchen für zwischendurch hin.
Bomberman Blitz besticht durch einen Anfänger-Modus, Bomben-Action für bis zu acht Spieler, Online-Unterstützung, Ranglisten, zehn Doppel-Bildschirm-Stages und mehr als ebenso viele Waffen. Einen Lapsus leistet sich die Hudson-Soft-Entwicklung ausgerechnet bei der wichtigsten Eigenschaft: Das Game lässt sich nur gegeneinander zocken, wenn jeder Spieler sein eigenes Download-Spiel besitzt!

Flight Control gibt es schon für iPhone und iPod Touch. Bald kommt's für DSi.

Kampf der Giganten: Drachen gibt es nicht nur als Vollpreis-Spiel, sondern auch in Form der **Bronze-Edition** für DSi. Aus der Polygonal-Ansicht bekriegen sich die Bestien auf dem Bildschirm, während der Spieler mittels Touchpen seine Angriffe kontrolliert. Minispiele werden zum Teil durch handgekritzelte Eingaben gesteuert. Ein feiner, wenn auch inhaltlich abgespeckter Ableger! Alle genannten Spiele sollen übrigens im Lauf des Oktobers verfügbar sein. Zur selben Zeit wird voraussichtlich auch ein **Dr. Kawashima**-Spin-off mit dem Aufgaben-Schwerpunkt „Zeichnen und Kunst" am Start sein. Wir erwarten jeweils Download-Preise von 500 bis 800 Nintendo Points.

Keine Plattform ohne Bomberman. Blöd nur: Man braucht pro Spieler ein Modul.

Kampf der Giganten: **Drachen** ist Ubisofts erstes Download-Spiel für den DSi.

KURZ ERINNERT

WÖRTERBUCH 6 IN 1

Was heißt eigentlich „Magazin" auf Japanisch? Um diese Frage zu beantworten, starteten wir die DSi-Anwendung **Wörterbuch 6 in 1**, nahmen das N-ZONE-Titelbild zur Hand, hielten die DSi-Kamera drauf … und erfuhren zunächst einmal gar nichts, denn das Wort wurde nicht korrekt erkannt. Gut, dass es auch noch eine manuelle Worterfassung gibt, bei der man seine Begriffe per Tastatur oder Stylus selbst eingeben kann. Damit klappte der Praxistest auch. Auch die meisten übrigen von uns abgefragten Wörter wurden fehlerfrei angezeigt. Das Wörterbuch unterstützt die Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch und Japanisch und verrichtet seinen Dienst als mobiles Nachschlagewerk einwandfrei. 5 Euro dafür zu verlangen ist unserer Meinung nach angemessen. ck

Termin: Erhältlich | **Preis:** 500 Nintendo Points
WERTUNG 8 VON 10

Wii-NO-MA-KANAL

Bislang nur in Japan verfügbar ist der sogenannte **Wii no Ma**-Kanal. Hinter dem kryptischen Namen verbirgt sich ein Video-auf-Abruf-Service, mit dem man sich ausgewählte Filme auf die Wii herunterladen kann, teilweise sogar kostenlos. Wer einen DSi zur Hand hat, zieht die Videos sogar auf Wunsch auf den Minibildschirm. Das ist zum Beispiel praktisch, wenn man im Schlafzimmer genüsslich einen Kurzfilm ansehen möchte, die Wii aber im Nebenraum steht. Kurz und knapp: Ein nützlicher Gratis-Kanal! ck

Termin: Nicht bekannt | **Preis:** Nicht bekannt
WERTUNG 7 VON 10

Text | Christoph Kraus

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr hängt an einer bestimmten Stelle in **Another Code R** fest? Ihr wollt Thomas fragen, warum er die Steuerung von **Call of Duty: Modern Warfare** in seiner Vorschau so sehr gelobt hat? Ihr müsst den anderen Usern unbedingt ein selbst erstelltes Video zeigen? Ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials (zum Beispiel das Quiz-Event „5 gegen Kraus" oder das Bundesliga-Tippspiel), sondern auch viele nerdige Reportagen, beispielsweise über einen verrückten 45-jährigen Typen, der Spiele-Soundtracks mit seiner Hand „pupsen" kann. Hinzu kommt unser liebenswertes Forum, in dem IMMER was los ist. Werdet ein Teil davon! Eine Auswahl der coolsten Events des Monats stellen wir euch auf diesen zwei Seiten vor.

BLOG DES MONATS: JAPANISCH LERNEN LEICHT GEMACHT?

Unser Community-Mitglied „TheBestofWii" schreibt in seinem Online-Blog über die Tücken des Japanischlernens – gespickt mit bissigem Humor und dem einen oder anderen Augenzwinkern:

„Du hast vielleicht in ein paar japanischen Restaurants gegessen, einige Anime-Filme gesehen, einen japanischen Austauschschüler beherbergt und eine japanische Freundin gehabt. Und jetzt denkst du – irgendwo ganz hinten in deinem Spatzenhirn –, dass es doch eigentlich nicht schlecht wäre, Japanisch zu lernen. Hey! Du könntest Video-Spiele übersetzen! Oder Manga-Comics! Oder sogar Anime-Filme! Du könntest japanische Mädchen abschleppen und deine Freunde beeindrucken! Vielleicht könntest du sogar nach Japan gehen und ein Anime-Künstler werden! Cool! Das ist doch eine tolle Idee! Also springst du schnell runter zur Bibliothek und holst dir ein paar Bücher mit so tollen Titeln wie **Japanisch in 30 Tagen** oder **Japanisch für den absoluten Volltrottel, der sich niemals fortpflanzen sollte**. Und dann siehst du es … Hey! Du kennst ja schon ein paar Vokabeln aus deiner Manga-Sammlung/von deiner Freundin/aus einem Anime. So kommt dir dann, völlig überdreht und selbstsicher wie du bist, noch eine neue Idee: ‚Hey! Vielleicht … vielleicht könnte ich das ja zu meinem Beruf machen! Oder sogar Japanisch studieren! Ist doch eine gute Idee, oder?' FALSCH. Es ist völlig egal, wie viele Anime-Filme du gesehen hast, wie viele japanische Freundinnen du hattest oder wie viele Bücher du gelesen hast: Du kannst kein Japanisch! Und nicht nur das: Diese Sprache sogar zu studieren ist NICHT spaßig (oder auch nur ansatzweise rational). Seit Langem zwingen die Amerikaner ihre Gefangenen in Guantanamo dazu, Japanisch zu studieren. ‚09/11' ist ein El-Kaida-Code und bedeutet so viel wie ‚Japanisch studieren'. Muss ich noch mehr sagen?

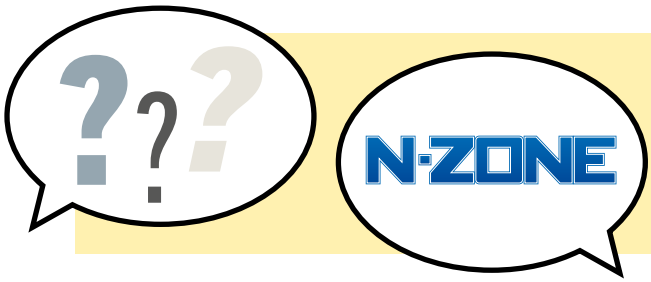
Und weil ich es nicht ertragen kann zu sehen, wie nach wie vor so viele Lämmer hoffnungsfroh zur Schlachtbank eilen, habe ich diesen Essay geschrieben, um ein paar wirklich hilfreiche Hinweise zum Japanischlernen zu geben … oder in diesem Fall besser zum NICHT-Japanischlernen … Erster Grund:
ES IST ZU SCHWER. Das sollte ja wohl klar sein. Ganz gleich, was alle Sprachlehrbücher, Freunde oder Online-Sprachkurse dir erzählen wollen: Japanisch ist NICHT einfach, leicht oder auch nur ansatzweise rational. Das japanische Vokabular zum Beispiel wurde festgelegt, indem man dünne Sushi-Röllchen, an denen kleine Zettel mit einzelnen Silben hingen, an eine Dart-Scheibe warf. Die Japaner bringen die Gerüchte von der leichten Erlernbarkeit ihrer Sprache unters Volk, um auch weiterhin dümmliche Gaijin in ihre Klauen zu bekommen. Japanisch ist aber nicht nur nicht leicht – es ist wahrscheinlich eine der schwierigsten Sprachen, die man überhaupt lernen kann. Mit seinen DREI völlig verschiedenen Schriftsystemen (von denen keines irgendwie nachvollziehbar ist), mit seiner Vielzahl an sinnlosen und verwirrenden Höflichkeitsstufen und mit der absolut psychopathischen Struktur seiner Grammatik hat das Japanische von Anbeginn noch jeden Gaijin kleingekriegt." – Wer noch mehr Gründe lesen will, warum das Erlernen von Miyamotos Muttersprache nicht automatisch zum Seelenheil führt, kann dies übrigens auch auf der privaten Website von „TheBestofWii" tun (siehe Link). Und nicht vergessen, regelmäßig in seinen N-ZONE-Blogs zu schmökern, es lohnt sich!
http://tinyurl.com/5l8rdo

ALLE VIRTUAL-CONSOLE-SPIELE KOSTENLOS!

Wer Freunden, Bekannten oder Kollegen hilft, ihre Wii mit dem Internet zu verbinden, darf sich seit diesem Monat als offizieller Nintendo-Botschafter bezeichnen. Und wer 20 Leute in die große weite Welt der Wi-Fi Connection bringt, bekommt den Platin-Status verliehen und darf sich somit ALLE Virtual-Console-Spiele für NES, SNES und N64 kostenlos herunterladen. Schafft ihr es, dass ihr nur zehn Wii-Besitzer helft, sich mit dem Internet zu verbinden, gehört immerhin das vollständige NES-Angebot euch. Der Haken ist nur: Ohne fremde Hilfe ist das recht zeitaufwendig. Daher helfen wir im Forum alle zusammen, damit möglichst viele Leser vom Botschafter-Programm profitieren. Jo, wir schaffen das!
http://tinyurl.com/mw3d3m

Lasst uns versuchen, mit vereinten Kräften so viele Bekannte und Freunde wie möglich zu finden, die sich mit der Wii online verbinden. Wenn's klappt, gibt es am Ende viele kostenlose Virtual-Console-Zocker!

LESER FRAGEN, N-ZONE ANTWORTET



Hier beantworten wir die interessantesten Fragen der Community. Diesmal geht's um das N-ZONE-Redesign:

FOXIOLDI SCHREIBT:
Die Ausgabe gefällt mir recht gut. Jedoch vermisse ich die Seite, wo man für die DVD-Hülle das Cover ausschneiden kann. Wurde das als Neuerung wegrationalisiert?

STEFFI ANTWORTET:
Das DVD-Cover vor endgültiger Fertigstellung der DVD zu layouten, ist zeitlich immer recht schwierig. Ändert sich im letzten Moment etwas am DVD-Inhalt, muss auch das Cover neu gemacht und auf DVD gebrannt werden. Aber nachdem so viele Leser forderten, das Schnippelcover wieder einzuführen, kommen wir eurem Wunsch natürlich gern nach! Voilà: Ihr findet das Cover ab sofort wieder im Heft zum Ausschneiden sowie auf n-zone.de zum Download. Wir weisen im Heft-Thread jeweils darauf hin. Das Titelbild zur letzten DVD gibt es zudem auf dem aktuellen Datenträger.

TORPEDOX SCHREIBT:
Wo ist der Highscore-Wettbewerb hin?

CHRISTOPH ANTWORTET:
Wir sind überzeugt davon, dass die Rekordjagd auch in Zukunft in der N-ZONE stattfinden muss. Allerdings wollen wir die „großen Spiele" abwarten, ehe wir wieder einen Highscore-Contest bringen. Nur dann ist der Hype groß genug, damit auch möglichst viele Teilnehmer mitmachen. Denn es nützt niemandem etwas, wenn nur eine Handvoll Mails hier eintreffen – dann gewinnen immer dieselben Leute. Und das ist ja auch irgendwie doof. Warten wir also auf **Mario Party 9**, das neue **Mario Kart** oder **New Super Mario Bros.** Dann ist der Wettbewerb auch attraktiv für ALLE. Deal? Beim letzten Wettbewerb zu **Wii Sports Resort** war die Anzahl an Teilnehmern nämlich verschwindend gering: Es haben exakt ZWEI Leute mitgemacht. In Spitzenzeiten waren es früher mehr als 200 Leser.

GIGAGEIL512 SCHREIBT:
Warios Sinnlos-Wissen ist weg! Kommt schon, ich will noch mehr nerdige Fakten haben, das war 'ne echt geile Rubrik, vor allem zum Angeben, wie gut man sich doch auskennt!

WARIO ANTWORTET:
Ihr seid komische Nasen. Wer will denn schon wissen, dass der legendäre **Turok 2**-Cheat BEWAREOBLIVIONISATHAND lautet oder dass es eine Super-Nintendo-Fußballsimulation gibt, bei der man „Elfmeterscheißen" (so stand's wirklich da!) spielt? Ach, von mir aus … Dann geht's eben in dieser N-ZONE mit Sinnlos-Fakt Nummer 253 weiter. Die muffigen Redakteure haben eh keine Ahnung. Aber merkt euch mein Ramsch-Wissen bloß nicht!

ANGEBOT DES MONATS:

ALLE N-ZONE-HEFTE SEIT AUSGABE 1

Letzten Monat feierten wir die 150. N-ZONE – und genauso lange liest Guido Mudersbach schon unser Magazin. Mit weinendem Auge nehmen wir zur Kenntnis, dass Guido das Interesse am Zocken verloren hat, aber mit einem lachenden Auge dürfen wir euch in seinem Auftrag ein tolles Angebot unterbreiten. Im Trödelmarkt-Forum von www.n-zone.de bietet er alle Hefte seit Ausgabe 1 an – zum Rundum-sorglos-Preis von weniger als 50 Euro. Das entspricht in etwa der Summe, die ihr für ein herkömmliches Wii-Spiel hinblättern müsstet. Dafür gibt es Kaufberatung für die komplette N64-, GameCube-, Game-Boy-Color- und Advance-Ära. Wer Interesse hat, dient sogar einem „guten Zweck": Guido will sich einen lang gehegten Traum erfüllen und nach Japan reisen. Vielleicht bringt Marios Heimatland ihm ja wieder die Lust am Spielen zurück … tinyurl.com/nzoneflohmarkt

WHERE'S WALDO?

PIXEL PANIK

Nicht zu fassen: Dieses käsige NES-Suchspiel stammt von den Leuten, die später mit **The Elder Scrolls: Oblivion** und **Fallout 3** ganz groß wurden!

Zuerst die schlechte Nachricht: Bei der Recherche für diese Rubrik mussten wir feststellen, dass ein Entwicklerstudio namens Ludia Inc. das DSiWare-Spiel **Where's Waldo: The Fantastic Journey** plant. Autsch! Immerhin kommt's erst im nächsten Jahr. Und es ist ja nicht gesagt, dass alle „Walter"-Spiele schlecht sein müssen, nur weil es die Retro-Teile waren. Dennoch: **Where's Waldo?** von 1991 ist mies! Und jetzt die positive Erkenntnis: Beim Umfang haben die Entwickler ordentlich nachgebessert und die Spielzeit glatt verdoppelt. Sie liegt jetzt, zumindest auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe, bei ziemlich genau zehn Minuten! Wer den Mut hat, darf das Spektakel in der Hälfte der Zeit hinter sich bringen. Was allerdings spielerisch an Kreativität geboten wird, reicht nicht mal aus, um bei einem **Mario**-Spiel das Hauptmenü zu füllen: Ihr bewegt einen fummeligen Mauszeiger und sucht auf den wirr konstruierten Wimmelbildern den winzigen Pullover-Träger Waldo alias Walter, der nur mit der Lupe zu finden ist. Das Ganze wiederholt sich im Wald, am Bahnhof, im Zirkus, in einer Höhle, in der U-Bahn-Station und auf dem Mond – genau dorthin gehört Walter geschossen!

Christoph meint: Was habe ich gelacht, als ich mich um 20:04 Uhr an mein NES setzte und um 20:17 Uhr schon der Abspann über meine Röhrenglotze flimmerte! Und hätte ich dieses dämliche Minispiel, in dem man Plättchen umherschieben muss, damit Walters Odyssee weitergeht, schneller begriffen, wäre ich schon nach zehn Minuten am Ziel gewesen. **Wo ist Walter?** heißt das Spiel übersetzt. Dabei wäre **Wo ist der Spaß?** der deutlich passendere Titel für dieses Pixel-Ärgernis gewesen.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt #253: Drei der **Superman 64**-Programmierer (N-ZONE-Wertung: 28 %) arbeiteten später am Multiformat-**Robocop**. Internationale Durchschnittswertung: 20 %!

Fakt #254: Der Grund, weshalb **Superman** so schlecht war, liegt auf der Hand: Ein halbes Dutzend Coder, zwei Produzenten und eine ganze Armee an Grafikern werkelten am Spiel – aber es gab keinen einzigen Spieldesigner!

Fakt #255: Lässt man im Wii-Glückstagskanal das Horoskop-Rad 100 Mal drehen, wird man darüber an der Wii-Pinnwand informiert. Der Nutzen ist trotzdem gleich null.

Fakt #256: Der Name Wario leitet sich von der japanischen Vokabel „waru" für „böse" ab. Auch Waluigi hat dieselbe Wortherkunft, da L und R gleich gesprochen werden.

Fakt #257: Christian Ulmens Kunstfigur Uwe Wöllner hat laut Interview mit dem **Spiegel** einen neuen Freund gefunden, dem er den Wii-Shooter **The Conduit** schenkt – zu seinem 13. Geburtstag!

Fakt #258: Im **Sat.1-Frühstücksfernsehen** plapperte Moderatorin Aleksandra Bechtel eine ganze Woche lang über die Vorzüge des Nintendo-DS-Trainingsprogramms **Laufrhythmus: Bring Bewegung in Dein Leben**.

Fakt #259: Wer 2.000 Wii Points auf einer japanischen Konsole erwirbt, bekommt bei seiner Kreditkartenabrechnung nur 17,87 Euro abgezogen – dem Wechselkurs sei Dank.

Fakt #260: Wer in **Scribblenauts** den Begriff „teleporter" eingibt, wird in einen von mehreren zufällig ausgewählten Levels geschleust. Ähnlich sinnlos wie diese Rubrik!

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Hier kommen die hübschesten und hässlichsten Figuren der Nintendo-Geschichte!

↑ SAMUS ARAN

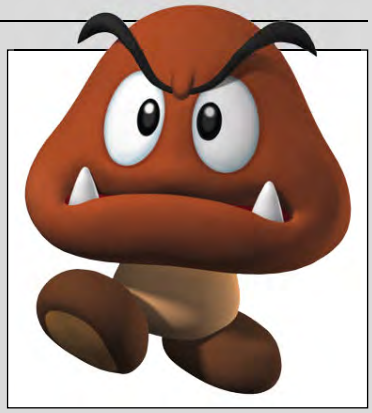
Feuerrote Haare, ein pralles Dekolleté, dazu ein knapper Schlüpfer: Fertig ist der Prototyp der femininen Pixel-Schönheit! Doch weil die **Metroid**-Hauptfigur ständig einen Weltraumanzug trug, bekamen viele Zocker, die die Spielanleitung nicht lasen, gar nicht mit, dass sie die ganze Zeit eine Frau steuerten. Abhängig davon, wie schnell man **Metroid** durchspielte, zog sich Samus entweder bis auf die Unterwäsche aus oder blieb verhüllt. Peep-Show mal anders!

↑ DIE ZELDA-FEEN

Eines muss man den Feen aus **Ocarina of Time** lassen: Sie wissen, wie man einen kraftlosen Helden wieder erfrischt. Aber bei der Kleiderwahl scheinen sie sich dezent vergriffen zu haben. Beim Anblick der spärlich angezogenen Grazien denken wir eher an schmutzige Filmchen als an die als seriös bekannte **Zelda**-Serie. Sei's drum, vielleicht brauchen vom Kampf erschöpfte Prinzessinnenretter manchmal Reizwäsche als Augenschmaus …

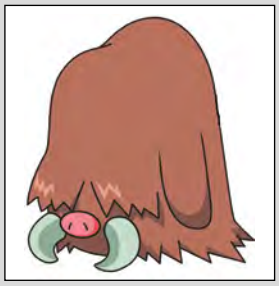
↓ DIE GUMBAS

Welche TV-Sendung würde wohl bei Familie Gumba zu Hause laufen? **Die Sendung mit der Maus** mit Sicherheit nicht. Die **Tagesthemen** wohl auch kaum. Wir würden eher auf dümmliche Talkshows und „Ruf mich an!"-Formate tippen – klassisches Unterschichten-Fernsehen eben. Damit niemand sagen kann, wir würden die Gumbas ungerechtfertigt diskriminieren, wollen wir deren „intelligentes" Verhalten hier noch ganz objektiv auf den Punkt bringen: „Nach links laufen – nach rechts laufen!" Das war's schon. Mehr gibt es im Leben so einer Dumpfbacke nicht. Und das ist, mit Verlaub, wenig.



↓ PAULINE

Mario hatte früher mal eine Romanze mit einer gewissen Daisy, wie sich die Spieler von **Super Mario Land** erinnern. Aber inzwischen hat er sich längst Peach als seine bessere Hälfte geangelt – das wissen wir alle. Kurzum: Mario scheint sein Glück gefunden zu haben. „Ich geh mit dir zur Regenbogen-Raserei", würden die Flippers singen, wenn sie Marios Gefühlswelt auf den Punkt bringen wollten. Doch es war nicht immer alles eitel Sonnenschein: Eine Trennung musste Mario Ende der Achtziger überwinden – es war die von seiner Exfreundin Pauline. Wer das Mädel eine Zeit lang betrachtet, wundert sich aber nicht darüber. Wer will schon eine Göre, die ständig um Hilfe ruft, seine Partnerin nennen?



↓ KEIFEL

Gestatten: Keifel. Wie man sieht, ist mit Keifel nicht allzu viel anzufangen. Das Pokémon ist träge, arbeitsscheu und nicht allzu motiviert bei der Sache. Wenn man das Bisonmonster fangen will, muss man den PokéRadar auf der Route 217 benutzen. Aber wir vermuten eher, dass Keifel dort ohnehin schlafend anzutreffen ist. Was auch sonst? Kurz gesagt: Keifel ist laaangweilig!

DuckTales, uuh uuh, alles ist wahr, ganz wunderbar. Es sind **DuckTales**, uuh uuh!

DUCKTALES

NES Danke, Capcom, für die wohl beste Disney-Comic-Umsetzung der Neunziger!

„**Mega Man** für Arme" – diese schäbige Kritik musste **DuckTales** beim Erscheinen 1990 oft einstecken. Und dennoch ist das Action-Jump&Run mit Onkel Dagobert, Tante Frieda, den Panzerknackern und Quack dem Bruchpiloten viel mehr als nur ein **Mega Man**-Klon. Es ist der perfekte Beweis, wie man mit einer bestehenden Grafik-Engine, einer zugkräftigen Marke und routinierten Entwicklern ein sauberes, schlicht und ergreifend gutes Spiel erstellen kann. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Transsilvanien, der Mond, der Himalaya sowie weitere aus der Trickserie bekannte Gebiete standen auf dem Reiseplan, die die reichste Ente der Welt noch wohlhabender machen sollte. Hatte man sogar 10 Millionen Dollar gesammelt und darüber hinaus alle Schätze gefunden, winkte ein alternativer Abspann. Da in einem Disney-Cartoon in der Regel keine Waffen zum Einsatz kommen – das passierte erst zwei Jahre später mit **Darkwing Duck** –, wehrte sich Dagobert immerhin mit vollem Einsatz seines Spazierstocks. Den konnte er sogar dazu nutzen, Schatzkisten mit roher Gewalt aufzuschlagen und die Inhalte zu bergen. Das Gehstöcklein entsprechend umgedreht, diente es zum Festhalten an Quacks Helikopter. **DuckTales** zog drei Jahre später einen (weitaus unspektakuläreren) Nachfolger nach sich, der allerdings keinen allzu großen Anklang fand.

Christoph meint: *„Wer wie ich die **DuckTales**-Titelmusik immer noch mitsummen kann, weiß, welches Potenzial der Disney-Cartoon birgt. Ein ähnlicher Ohrwurm ist auch die hervorragende Komposition der Musik aus dem Mond-Level. Zwar macht einem die unpräzise Steuerung oft zu schaffen, dennoch sollte man den Titel unbedingt gespielt haben. Nur **Chip & Dale: Rescue Rangers** (hierzulande: **Chip & Chap**) liegt als Comic-Umsetzung für NES auf Augenhöhe."*

MARIO & SONIC
ZWEI WIE PECH UND SCHWEFEL?

Text I Christoph Kraus Diese Freunde kann niemand trennen – oder doch? Wir beleuchten die Historie von Mario und Sonic und präsentieren weitere ungewöhnliche Teams!

DER NINTENDO-PROMI ...

Wir schreiben das Jahr 1995. Marios Prominenten-Status ist in der Branche und bei den Zockern gleichermaßen unumstritten: **Super Mario Bros.** erhob den Klempner ruck, zuck in den Olymp der Videospiele, **Super Mario Bros. 3** stellte seine Verwandlungsfähigkeit eindrucksvoll unter Beweis, **Super Mario World** verhalf ihm endgültig zum Durchbruch und **Super Mario 64** heizt die Euphorie der Fachpresse derzeit massiv an. Auf der Shoshinkau 1995 gezeigte Demo-Abschnitte und Interviews mit Shigeru Miyamoto lassen bereits erahnen, dass Marios Debüt als 3D-Jump&Run-Star eine ganz neue Ära einläuten wird. Eine Ära, die die Art und Weise, wie wir Videospiele spielen, massiv verändern wird. Kurz gesagt: Um Mario braucht sich niemand Sorgen zu machen! Eigentlich. Denn wie aus einem Komposthaufen kam 1991 ein Igel gekrochen, der sich nicht mit dem Verdauen von Insekten zufriedengab. Er wollte mehr: Er wollte der „neue Mario“ werden!

Sein größter Erfolg:
Super Mario 64: Kein Spiel demonstrierte so eindrucksvoll, wie der Sprung vom zweidimensionalen Gehopse ins 3D-Genre gelingen kann. Und das zu einer Zeit, als es für die Entwickler noch keineswegs selbstverständlich war, hundertprozentig auf frei bewegliche Areale zu setzen. Ein gewagtes Experiment – aber es glückte in Vollendung!

Sein größter Flop:
Mitte der Neunziger kam jemand bei Nintendo auf die Idee, dass man Marios hohen Bekanntheitsgrad für eine Schwemme an Lernspielen nutzen könnte. Kurioserweise erschienen die nicht alle für Nintendo-Plattformen, sondern auch teilweise für den PC. Die Qualität der nachfolgenden Spiele schwankte zwischen „Für Vorschüler ganz passabel“ und „Selten so einen Krampf gespielt“: **Mario Is Missing!**, **Mario Teaches Typing (2)**, **Mario's Early Years! Fun with Letters/Numbers/Preschool Fun**, **Mario's Game Gallery**, **Mario's Time Machine**, **Super Mario Bros. & Friends: When I Grow Up**. Lasst uns nie wieder darüber sprechen!

Sein aktueller Karrierestatus:
Auf einer Skala von einem bis zehn Punkten würden wir neun Zähler vergeben. Denn Marios Popularität ist nach wie vor ungebrochen, das beweisen die jüngst veröffentlichten Spiele eindrucksvoll. Die Tatsache, dass wir in dieser N-ZONE gleich zwei Klempner-Abenteuer im Test mit einem Hit-Stempel prämieren, nämlich **Mario & Luigi: Abenteuer Bowser** und **Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen**, belegt die anhaltend hohe Qualität der Mario-Spiele. Zehn Punkte hätten's übrigens sein können, wenn Nintendo ein paar mehr Experimente wagen würde: Sowohl **New Super Mario Bros.** als auch **Super Mario Galaxy 2** sind zwar toll, aber keine echten Überraschungen.

... UND DER SEGA-STAR

Um im Sympathie-Duell gegen den schlicht gekleideten, behäbigen, uncoolen Mario anzukämpfen, bediente sich Sonics Schöpfer Yuji Naka vor allem der Methode „Mach genau das Gegenteil“: Mario trägt einen einfachen Blaumann und eine modisch kaum vertretbare Klempnermütze – Sonic kontert mit purer Nacktheit. Mario kann in seiner Spielwelt zwar rennen, aber zahlreiche versteckte Münzen und Items bremsen sein Tempo ab – Sonic hält sich mit solchen Dingen kaum auf und brettert mit Highspeed durch seine Loopings. Mario schläft ein, wenn der Spieler eine gewisse Zeit nichts tut – Sonic tippelt unruhig mit seinen Turnschuhen auf und ab und ermahnt den Zocker zum Fortfahren. Marios Kittel ist rot – Sonic ist blau.
All das, was wir hier aufzählen und vergleichen, mögen zwar Banalitäten sein, aber man erkennt daran, dass Sonic weniger der Kreativität seiner Entwickler, sondern vielmehr der kühlen Berechnung des Konzerns Sega entsprang. Das Kalkül zahlte sich aus: Sonic ist DAS Synonym für den japanischen Videospieleproduzenten!

Sein größter Erfolg:
Ohne den Bruchteil einer Sekunde überlegen zu müssen, nennen wir **Sonic the Hedgehog 3**. Das Mega-Drive-Spiel war nicht nur Sonics bis dato schnellstes Abenteuer, sondern auch das mit Abstand beste. Seitdem hat kein weiteres Igel-Spiel mehr einen so starken Ansturm auf die Videospieleläden entfacht wie **Sonic the Hedgehog 3**.

Sein größter Flop:
Sonics Karrieretiefpunkt ist kaum drei Jahre her. Das Sonic-Team bemühte sich damals, den Flitze-Igel auf PlayStation 3 und Xbox 360 in ein edles, komplexes, technisch zeitgemäßes Abenteuer zu stecken, und scheiterte in beinahe jeder Hinsicht: **Sonic the Hedgehog** war ein Totalausfall! Nicht nur war die Kameraführung in einigen Arealen viel zu wirr, auch die Anzahl an Frustmomenten schien sich mit fortschreitender Spielzeit immer weiter zu steigern. Selbst bei den krassen Sonic-Fans ist das HD-Action-Adventure gnadenlos durchgefallen. Offenbar genügte schon die Demo, um viele potenzielle Käufer abzuschrecken.

Sein aktueller Karrierestatus:
Wir Nintendo-Fans können nicht klagen, jedenfalls waren die jüngsten Sonic-Spiele auf Wii und DS allesamt recht gut. Um den Vergleich zu Mario zu ziehen, würden wir Sonic mit sieben von zehn Karriere-Punkten bewerten. Ob der Power-Igel diese Popularität beibehalten kann, wird sich im Frühjahr 2010 zeigen, wenn **Sonic & Sega All-Stars Racing** erscheint. Dann dürfte Sega auch die neuen Jump & Runs und Action-Adventures enthüllen. Wir prognostizieren schon jetzt ein weiteres Wii-exklusives Sonic-Abenteuer fürs nächste Jahr, das sich an **Sonic und der Schwarze Ritter** anlehnt. Schließlich haben sich die Spiele traditionell immer gut verkauft.

MARIO & SONIC: DIE KARRIERE

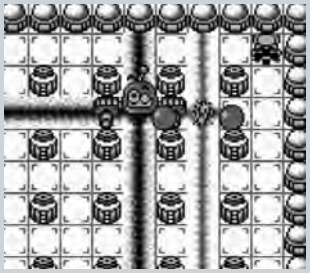
Erster gemeinsamer Karrierebaustein:
Sonic Adventure 2 Battle, die GameCube-Portierung des (fast) gleichnamigen Dreamcast-Titels, kommt 2002 zum Launch der Konsole heraus. Als Dreingabe gibt es eine Verbindungsfunktion zwischen Game Boy Advance und GameCube, dank der man seine Chaos (das sind winzige, tropfenartige Wesen) auf beiden Systemen verwalten und tauschen kann. Dieses Feature ist zwar nach heutiger Sicht nicht weltbewegend, allerdings beweist es, dass sich Sega als unabhängiger Spielelieferant Mühe bei seinen Umsetzungen gibt. Und das, obwohl Nintendo der frühere Erzrivale im Kampf Master System gegen NES und Mega Drive gegen SNES war. Oder vielleicht erst recht deswegen, um bei den Fans wieder Boden gutzumachen?

Zweiter gemeinsamer Karrierebaustein:
Am 28. März 2007 um kurz vor 12 Uhr (mitteleuropäische Zeit) verkündet Sega weltweit die Kollaboration zweier Stars: Mario und Sonic treten bei den Olympischen Sommerspielen gegeneinander an. Details werden erst Monate später genannt, auch Infos gibt es vorerst nur spärlich. Ein Artwork, auf dem sich die beiden Helden beim Hürdenlauf messen, muss fürs Erste genügen. Das Spiel kommt für Wii und DS am 19. November desselben Jahres in den Handel und verkauft sich in zweistelliger Millionenhöhe – sowohl für Sega als auch für Nintendo ein wirtschaftlich großartiger Erfolg! Dass zwei Jahre später ein Nachfolger zu den Winterspielen folgt, ist nur eine logische Konsequenz.

Dritter gemeinsamer Karrierebaustein:
Wenn schon, denn schon: Sonic hat in den olympischen Disziplinen gehörig trainiert, also soll er sein sportliches Talent auch in der großen Arena unter Beweis stellen. Am 10. Oktober 2007 kündigt Nintendo an, dass Sonic im Wii-Prügler **Super Smash Bros. Brawl** mitmischen wird. Die Fans sind aus dem Häuschen! Sega und Nintendo scheinen also super miteinander auszukommen und sind offenbar im Lauf der Zeit dicke Freunde geworden. Und davon profitieren alle. Was kommt also als Nächstes? Luigi als Fahrer in **Sonic & Sega All-Stars Racing**? Vorstellbar. **Mario Party 9** inklusive Sonic? Nicht auszuschließen. **Chu Chu Donkey Kong** als WiiWare-Download? Warum nicht?

NOCH MEHR EINGESPIELTE TEAMS

Wario trifft Bomberman
In **Wario Blast Featuring Bomberman!** lieferten sich der Sprengmeister von Hudson und der dicke Schnauzbärtige von Nintendo zünftige Bombenduelle. Die Zusammenarbeit fand 1994 statt und blieb einmalig, denn abgesehen von den Miis gab es keine weiteren **Bomberman**-Spiele mehr mit Nintendo-Figuren.



Solid Snake trifft Simon Belmont
Super Smash Bros. Brawl war nicht das erste Spiel, in dem sich **Metal Gear**-Darsteller Solid Snake einen Schlagabtausch mit weiteren prominenten Videospiel-Vertretern lieferte. 2003 erschien das Prügelspiel **Dream Mix TV World Fighters** von Konami und Hudson Soft – und das orientierte sich spielerisch natürlich frech am großen Nintendo-Vorbild. Weitere kloppende VIPs waren unter anderem Bomberman, Simon Belmont (aus der **Castlevania**-Serie) und Optimus Prime (von den Transformers). Qualitativ spielt **Smash Bros.** aber in einer bedeutend höheren Liga!

Mario trifft die Final-Fantasy-Horde
Mario Slam Basketball ist vor allem aufgrund einer Tatsache skurril: Es wurde von Leuten entwickelt, die sich normalerweise mit Erfahrungspunkten, Dialogzeilen, Zaubertränken, Goblins und Zaubersprüchen befassen. Dass die DS-Sportsimulation dennoch so gut wurde, ist ein deutlicher Beweis für die Anpassungsfähigkeit von Square Enix. Den typischen Charme der **Final Fantasy**-Titel enthält **Mario Slam Basketball** aber trotzdem: Die weißen und schwarzen Magier sind ebenso spielbar wie die Mogrys. Irgendwas musste ja sein …

Prinzessin Peach trifft die NBA-Stars
Zu einer Zeit, als die Software-Verkäufe für den GameCube weit hinter den Absätzen von PlayStation-2- und Xbox-Spielen zurückblieben, versuchte es Electronic Arts mit einer interessanten Taktik: In der Boxsimulation **Fight Night Round 2** für den Cube war – anders als bei den übrigen Versionen – die Super-Nintendo-Spaßprügelei **Super Punch-Out!!** als freischaltbares Extraspiel integriert. Umgekehrt beteiligten sich Mario, Luigi und Prinzessin Peach in **NBA Street V3** an handfesten Basketball-Matches mit den NBA-Superstars.

Mario trifft die Dragon-Quest-Monster
Kein Scherz: In Japan gibt es ein Brettspiel namens **Itagaki Street DS**, in dem Mario auf die Charaktere aus **Dragon Quest** trifft. Das Spielprinzip ist uns allerdings fremd … doch das macht uns in diesem Fall ausnahmsweise überhaupt nichts aus!

SCHRITT FÜR SCHRITT ZUR ZELDA-SAMMLUNG!

Text | Christoph Kraus

Twilight Princess und **Spirit Tracks** sind was für verwöhnte Neuzeit-Zocker. Applaus für die Urväter der Legende von Zelda!

THE LEGEND OF ZELDA

Eine Prinzessin, ein Schwert, eine Zipfelmütze… und schon läuft's!

Plattform: NES | **Genre:** Action-Adventure |
Entwickler: Nintendo | **Hersteller:** Nintendo

Es soll niemand behaupten, wir hätten es nicht versucht. Im Gegenteil, wir waren sogar sehr wohlwollend … aber es hat einfach nicht geklappt. Die Rede ist davon, mit dem allerersten **Zelda**-Teil auch heute noch Spaß zu haben. Dabei unterscheidet sich die Spielmechanik von Links Konsolendebüt, das in Europa erstmals im November 1987 erschien, gar nicht mal so sehr von den **Zelda**-Abenteuern, wie wir sie heute kennen. Zu Beginn des Spiels lauft ihr ziel- und planlos – und noch dazu ohne Schwert! – durch die Gegend, denn die Welt ist groß und in alle vier Richtungen erkundbar. Wie gut, dass euch sogleich ein Händler in seiner finsteren Kaufhöhle in schlichtem Englisch eine Hiebwaffe vermacht. Jetzt könnt ihr euch gegen die angreifenden Gegnerhorden sogar wehren, was vorher nicht möglich war. Schwarmverhalten ist das große Stichwort beim ersten **Zelda**, denn zahlenmäßig sind euch die Spinnen, Seedrachen und Fluginsekten haushoch überlegen. Der hohe Schwierigkeitsgrad schon ganz am Anfang macht deutlich, wie verweichlicht wir Spieler mittlerweile geworden sind. Leider krankt **The Legend of Zelda** auch an einigen unfairen Rätseln. Oder würdet ihr etwa erwarten, hinter einem herkömmlichen Felsvorsprung, der keinerlei Besonderheiten oder Sollbruchstellen aufweist, eine Leiter vorzufinden, die euch zu einem geheimen Areal führt? So prägte das erste **Zelda** zwar eine ganze Generation wie kaum ein anderes Action-Adventure, aber diese Liebeserklärung ist in erster Linie dem Nostalgie-Faktor zu verdanken. ■

WERTUNG | 6 VON 10

Die Logik hat Brückentag: Manches Rätsel ist so versteckt, dass man glatt daran verzweifelt. Oder hättet ihr hinter diesem Felsen einen geheimen Pfad vermutet?

ZELDA: A LINK TO THE PAST

Hier kommt die Majestät aller Action-Adventures. Keine Widerrede!

Plattform: Super Nintendo | **Genre:** Action-Adventure |
Entwickler: Nintendo | **Hersteller:** Nintendo

Nach dem durchwachsenen NES-Nachfolger **Zelda II: The Adventure of Link**, das eine dicke Portion Rollenspiel in die Serie brachte, lag es Nintendo offenbar am Herzen, der **Zelda**-Reihe auf dem Super Nintendo endgültig zum Durchbruch zu verhelfen. Und was sich Shigeru Miyamoto und sein Team vorgenommen hatten, das gelang mit Bravour und Sternchen! **A Link to the Past** ist im Kern nichts anderes als eine zeitgemäße Version des ersten Teils – doch die Art und Weise, wie sich Spielwelt, Gameplay, Rätsel, Charaktere und Umfang ineinanderfügen, ist in jeder Hinsicht meisterhaft. Die Entwickler hielten sogar an der Papier-Landkarte fest, die bereits **The Legend of Zelda** beilag und dem Spieler verraten sollte, wo in Hyrule wer oder was zu finden ist. Und das, obwohl es diesmal sogar eine Bildschirm-Karte im Spiel gab! Die Game-Boy-Advance-Version enthielt zusätzlich zum Multiplayer-Modus namens **The Four Swords** auch noch einen weiteren Tempel sowie eine Vielzahl neuer, allerdings eher kleiner Items. Nach dem in Europa veröffentlichten Manga zu **Ocarina of Time** (wir berichteten) wird übrigens 2010 noch ein weiterer Comic veröffentlicht, der die Story von **A Link to the Past** skizziert. Ein Geschenk für die immer noch treuen Fans, denn dieses Super-NES-Epos hat's verdient! ■

WERTUNG | 10 VON 10

Gigantische Bosse sind das große Highlight des Super-Nintendo-Kulthits.

ZELDA: MAJORA'S MASK

72 Stunden, um die Welt zu retten, doch die Uhr tickt unbarmherzig ... Schade, Zeit vorbei, noch mal von vorn!

Plattform: N64 | **Genre:** Action-Adventure |
Entwickler: Nintendo | **Hersteller:** Nintendo

Heutzutage ist es üblich, dass man gute Entwicklungsbausteine nutzt, um fließbandartig einen Nachfolger zu produzieren. **Spirit Tracks** baut auf **Phantom Hourglass** auf, **Super Mario Galaxy 2** enthält den Verweis auf das Vorbild schon im Titel ... und **Majora's Mask** war damals die naheliegende Fortsetzung von **Ocarina of Time**. Damit trotz technischer und spielerischer Ähnlichkeiten die neuen Ideen nicht zu kurz kommen, integrierte Nintendo ein Tag-und-Nacht-System, das dank einer cleveren Eigenheit viele Spieler zu Höchstleistungen anspornte, aber auch so manchen Zocker zur Weißglut brachte: Die Welt musste innerhalb von nur drei Tagen gerettet werden. Und das war Fluch und Segen zugleich! Erreichte man in einem Tempel mühevoll den kolossalen Endboss, konnte auch schon mal das Zeitlimit zur Neige gehen, sodass man wieder ganz von vorn starten musste. Auch das Gegner-Recycling stieß nicht bei allen Fans auf positive Reaktionen. Und zu guter Letzt wirkte auch die Spielwelt in vielerlei Hinsicht merkwürdig schrullig: Wer erinnert sich nicht an die deplatziert aussehenden Schneemonster, die nur aus wenigen Polygonen zu bestehen schienen? Wie auch immer: **Majora's Mask** ist sicherlich nicht das Juwel der Serie, aber ein gutes Action-Adventure mit vielen guten Ideen – eben so, wie wir **Zelda** kennen und lieben. ■

WERTUNG | 8 VON 10

Auf den ersten Blick erkennt man die Unterschiede zwischen **Ocarina of Time** und **Majora's Mask** kaum.

Nervig: Zum Speichern müsst ihr stets solche Eulenstatuen aufsuchen. Das war im Vorgänger einfacher!

HABT IHR SIE ALLE?

Zwölf reguläre Episoden umfasst die **Zelda**-Reihe, außerdem das Multiplayer-Spin-off **The Four Swords Adventures**, das es in einer ähnlichen Version auch als GBA-Modul zusammen mit **A Link to the Past** gibt. Übrigens haben wir die **Zelda**-Teile für das Philips-CDi-System absichtlich nicht in unsere Liste aufgenommen. Denn diese miesen Software-Katastrophen gehören einfach nicht in eine Riege mit **Ocarina of Time**, **Link's Awakening** und Co.! Wir listen hier alle offiziellen Titel der **Zelda**-Serie auf und ihr dürft abhaken, welche Spiele schon zu eurer Sammlung gehören. Fotos originaler **Zelda**-Packungen und Fan-Beiträge jeder Art nehmen wir unter der Mail-Adresse redaktion@n-zone.de wie immer gern entgegen.

❑ The Legend of Zelda	NES
❑ Zelda II: The Adventure of Link	NES
❑ A Link to the Past	SNES, GBA
❑ Ocarina of Time	N64
❑ Majora's Mask	N64
❑ The Wind Waker	GameCube
❑ The Four Swords Adventures	GameCube
❑ Twilight Princess	Wii, GameCube
❑ Link's Awakening	Game Boy
❑ Oracle of Ages	Game Boy
❑ Oracle of Seasons	Game Boy
❑ The Minish Cap	GBA
❑ Phantom Hourglass	DS

Die unehelichen Kinder:
Anfang der Neunziger hatten die Unterhaltungselektronik-Konzerne Philips und Nintendo die glorreiche Idee, an einem gemeinsamen Nachfolgesystem zu arbeiten, das auf der wegweisenden CD-Technik basieren sollte. Wie wir alle wissen, scheiterten die ehrgeizigen Pläne, doch Überbleibsel des Lizenz-Deals sind drei extrem schlechte **Zelda**-Ableger, die den Namen in keiner Weise verdient haben: **Link: The Faces of Evil**, **Zelda: The Wand of Gamelon** und **Zelda's Adventure**. Finger weg! Nur für Sammler leidlich interessant.

Geiz-Tipp:
Die Virtual Console ist die günstigste Möglichkeit, die wichtigsten **Zelda**-Klassiker gebündelt zu bekommen. Für vergleichsweise günstige 40 Euro gehören **The Legend of Zelda**, **Zelda II: The Adventure of Link**, **Ocarina of Time** und **Majora's Mask** euch. Doch für ein paar Euro mehr bekommt ihr alternativ die GameCube-Disc **The Legend of Zelda: Collector's Edition**, die noch dazu als Sammlerstück prädestiniert ist. Habt ihr noch die Erstauflage von **The Wind Waker** zu Hause, findet ihr darin sogar die erweiterte Version von **Ocarina of Time**, die den Zusatztitel **Master Quest** trägt. Die Story darin ist dieselbe, aber die Rätsel innerhalb der Tempel sind anders.

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

PROFESSOR LAYTON
UND DIE SCHATULLE DER PANDORA

DS – Nach unserer Ausbildung in der Layton-Universität sind wir reif für den Nobelpreis … und für die Tipps&Tricks-Rubrik!

WIE VERSCHLANKE ICH DEN HAMSTER?

Bringt ihr den Hamster 30 Schritte zum Laufen, ist das Ziel geschafft und als praktische Zugabe schaltet ihr Laytons „Tierfreund"-Geheimrätsel nach dem Durchspielen frei. Mit unserer Anordnung ist die Hamster-Schlankmach-Diät überhaupt kein Problem.

WIE BEKOMME ICH ALLE TEE-ZUTATEN?

Voilà, hier servieren wir euch die Zutatenliste für Teekenner:

Oasenbeere	Löst Rätsel Nr. 36 („Piepmatz in Nöten")
Sauberbeersamen	Löst Rätsel Nr. 36 („Piepmatz in Nöten")
Munterbeere	Löst Rätsel Nr. 36 („Piepmatz in Nöten")
Traumflaum	Löst Rätsel Nr. 61 („Wo ist das Hotel?")
Frohwurzelklee	Löst Rätsel Nr. 74 („Riechst du das auch?")
Tonicblüte	Löst Rätsel Nr. 86 („Startfigur")
Pfefferkirsche	Löst Rätsel Nr. 89 („Blumenbeete")
Räucherpferd	Löst Rätsel Nr. 109 („Hund auf Umwegen")

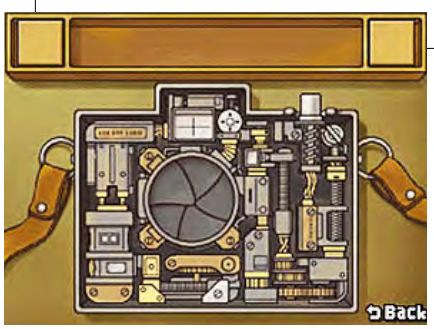
WIE MISCHE ICH ALLE TEESORTEN ZUSAMMEN?

Wohl bekomm's … Mit unserem Rezeptbuch ist das ein Kinderspiel:

01 Belle Classic	Man nehme 1 Oasenblatt, 1 Munterbeere, 1 Sauerbeersamen
02 Oasenbeere	Man nehme 1 Oasenblatt, 2 Munterbeeren
03 Süßrauchtee	Man nehme 1 Oasenblatt, 1 Räucherpferd, 1 Sauerbeersamen
04 Wundertrunk	Man nehme 1 Oasenblatt, 1 Tonicblüte, 1 Frohwurzelklee
05 Kraftkirsche	Man nehme 1 Oasenblatt, 2 Pfefferkirschen
06 Bittermelange	Man nehme 1 Munterbeere, 1 Tonicblüte, 1 Sauerbeersamen
07 Feuermilde	Man nehme 1 Munterbeere, 1 Pfefferkirsche, 1 Traumflaum
08 Durststillerklee	Man nehme 1 Munterbeere, 1 Frohwurzelklee, 1 Räucherpferd
09 Jungbrunnensud	Man nehme 1 Sauerbeersamen, 1 Traumflaum, 1 Frohwurzelklee
10 Dämmertraum	Man nehme 1 Traumflaum, 1 Frohwurzelklee, 1 Pfefferkirsche
11 Räucherblüte	Man nehme 1 Traumflaum, 1 Tonicblüte, 1 Räucherpferd
12 Laytons Auslese	Man nehme 1 Pfefferkirsche, 1 Frohwurzelklee, 1 Räucherpferd

WIE SIEHT DIE FERTIG MONTIERTE KAMERA AUS?

Bilder sagen mehr als tausend Worte. So sieht das Schnappschuss-Gerät aus:



WAS IST SONST NOCH FREIZUSCHALTEN?

Goldener Layton/Luke im Spielstands-Menü:
Spielt die Story einmal komplett durch bzw. komplettiert ALLE Rätsel, die es gibt.

Kamera-Minispiel:
Montiert die Kamera zusammen (siehe links).

Layton-Herausforderungen:
Spielt die Story gewissenhaft durch, löst alle Kamera-Suchrätsel, lauft 30 Schritte mit dem Hamster und … mehr wird nicht verraten!

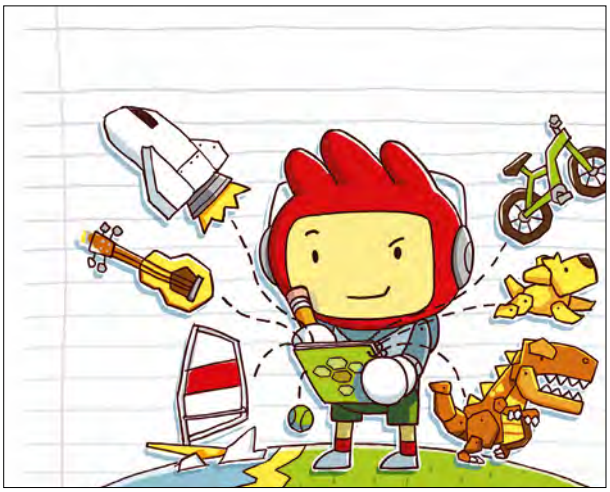
METROID PRIME TRILOGY

Wii – Goldmedaillen gibt es in dieser Ausgabe nicht nur für Mario und Sonic, sondern auch für die Metroid-Prime-Spieler!

Freispielbare Extras in Metroid Prime	
Fusion Suit, Hyper-Schwierigkeitsgrad	Spielt das Spiel einmal komplett durch.
Silberne Medaillen	Vervollständigt Inventar und Logbuch.

Freispielbare Extras in Metroid Prime	
Hyper-Schwierigkeitsgrad	Spielt das Spiel einmal komplett durch.
Silberne Medaillen	Vervollständigt Inventar und Logbuch.

Freispielbare Extras in Metroid Prime 3: Corruption	
Hyper-Schwierigkeitsgrad	Spielt das Spiel einmal komplett durch.
Blaue Medaillen	Scannt sämtliche Objekte und Charaktere.
Rote Medaillen	Scannt alle Figuren und Gegner.
Grüne Medaillen	Ladet Freunde via Freundescode ein.



SCRIBBLENAUTS

DS – Keine Lust darauf, mit allen Items herumzuspielen? Mit Sebastians Allround-Tipps bringt ihr die Levels noch schneller hinter euch!

Pterodaktylus	Anders als das Jetpack oder Flügel, geht dem Pterodaktylus nie die Puste aus. Ihr könnt auf dem Rücken des Flatter-Dinos also so lange fliegen, wie ihr wollt.
Gift	Keine Sorge – alle Monster und wilden Tiere, die ihr damit besprüht, sterben nicht. Sie schlafen nur. Und das Beste: Nach dem Aufwachen werden sie freundlich!
Schrumpfstrahler	Nicht so nützlich wie andere Waffen, jedoch ist der Effekt wirklich witzig und geschrumpften Gegnern könnt ihr viel besser aus dem Weg gehen.
Enterhaken oder Angel	Damit könnt ihr euch alle möglichen Gegenstände – auch Sterne – aus einiger Entfernung greifen.
Gott	Niemand Geringeres als Gott persönlich ist euer idealer Leibwächter. Er hat extrem viel Lebenskraft und hält eure Gegner sicher auf Distanz – besonders, wenn ihr ihm ein Gewehr in die Hand drückt.
Schwarzes Loch	Benutzt es, um ganze Gegnergrüppchen ins Nichts zu saugen. Allerdings darf Maxwell nicht in der Nähe stehen, sonst wird er ebenfalls eingesaugt.
Sattel	Eine geniale Notlösung für alle, die davon genervt sind, dass Maxwell bei jedem Tipper auf den Bildschirm losmarschiert. Legt den Sattel auf den Boden und lasst Maxwell drauf reiten!
Mech	Eines der besten Fahrzeuge. Darin seid ihr sicher und mit den Kanonen des Roboters haltet ihr Gegner ab.

DANKE, KAI!

An solchen Tagen wissen wir, warum wir unseren Beruf so sehr lieben: Der Postbote drückte uns neulich einen unscheinbaren Karton in die Hand, in dem sich zahlreiche liebevoll von Hand gemachte Figuren aus dem Super-Mario-Universum befanden. Der Dank gebührt Kai Kwiatkowski aus Berlin! Ob Piranha-Pflanze, Gumba, Shy Guy oder Pilz, der Wiedererkennungswert aller Charaktere ist immens hoch. Außerdem hat uns Kai einen selbst gestalteten SNES-Controller sowie einen Game Boy aus Ton mitgeschickt. Und eine Retro-Wand, damit Marios Gegner auch ein „Zuhause“ haben! Da der Nintendo-Fan gerade eine Ausbildung zum Buchbinder absolviert, wandte er seine frisch erworbenen Kenntnisse sogleich an, indem er uns auch noch ein Büchlein dazulegte. Mensch, Kai, diese liebevolle Leserpost macht selbst müde Redakteure im Nu wieder munter!

DIE RAWiiOLIS STELLEN SICH VOR

Das Team der Fansite www.rawiioli.de verspricht jeden Tag die volle Dosis Spaß: improvisierte Videoblogs, ehrliche Meinungen, Podcasts und mehr. Wir haben mit den Machern gesprochen.

N-ZONE: Rawiioli? Wie verrückt klingt das denn bitte? Ihr bekommt doppelt so viel Platz für eure Vorstellung, wenn ihr uns noch fünf weitere, ähnlich brillante Wii-Wortspiele liefert. Also strengt euch an!
Rawiioli-Team: Das klingt so verrückt, wie wir auch teilweise sind. Also wo wir gerade thematisch in der Küche sind, wie wäre es mit: Miiracoli, Wiiner Würstchen, unwiiderstehlich und Miikrowelle. Ach so, fünf Wortspiele wolltest du hören? Wii jetzt?!
N-ZONE: Lob! Wie lange gibt's euch eigentlich schon? Und was macht eure Fansite einzigartig?
Rawiioli-Team: Uns gibt es seit März 2007. Zuerst nur auf YouTube mit ein paar Multiplayer- und Gameplay-Videos, später dann auch als Website. Einzigartig ist unsere Form der Berichterstattung über unser aller Lieblingshobby: Wir berichten täglich in Videoform über aktuelle Games, Hardware, liefern uns spannende Multiplayer-Duelle oder zocken alte Spieleklassiker durch und kommentieren das Ganze in unserer ganz eigenen, persönlichen und verrückten Weise. Im übertragenen Sinne wollen wir den Zuseher neben uns auf die Couch holen, um ihm zu zeigen, warum ein Spiel gut oder schlecht ist. Diese persönliche Art der Berichterstattung zeichnet uns aus und hebt uns von der breiten Masse ab. Auf die Ohren bekommen die Besucher bei uns auch regelmäßig in Form unseres Podpüree-Podcasts.
N-ZONE: Den 3. Oktober habt ihr zum Tag der Mario-Kart-Einheit erklärt. Das müsst ihr begründen!
Rawiioli-Team: Um ehrlich zu sein, haben wir hier die Gelegenheit beim Schopf gepackt und ganz spontan den Tag der Deutschen Einheit verwendet, um eine „**Mario Kart Wii** Onlinematch“-Videoserie fortzusetzen und dann auch zu beenden. Mit insgesamt 45 Minuten puren **Mario Kart Wii**-Emotionen und heißen Rennen durften sich unsere User den Feiertag versüßen. Zusätzlich haben wir noch eine Umfrage gestartet, welches **Mario Kart** der Allzeit-Favorit unserer Besucher ist.

N-ZONE: Wenn ihr zwischen drei Hits wählen dürftet, welchen würdet ihr heute noch spielen wollen? Banjo-Kazooie, Blast Corps oder Forsaken?
Rawiioli-Team: Da gehen die Meinungen im Rawiioli-Lager auseinander. Während die beiden NRWler Matthias und Daniel sich ganz klar für **Forsaken** entscheiden würden, sieht es bei den hessischen Kollegen Patrick und Christian mehr nach „Bärenfieber“ aus, also **Banjo-Kazooie**.
N-ZONE: Nerd-Frage hoch zehn: eure Meinung zu Yoshi's Island?
Rawiioli-Team: Muss Baby Mario so nervig heulen, wenn man ihn aus Yoshis Sattel verliert?! Das macht die ganze schöne Hintergrundmusik kaputt!

N-ZONE WETTET, DASS …?

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

In der letzten N-ZONE wettete Christoph, dass es keine drei Leser gibt, die es schaffen, einen mindestens 70-jährigen Menschen mit Original-NES-Verpackung in der Hand aufzutreiben, sich außerdem selbst einen Super-Nintendo-Controller zwischen die Zähne zu klemmen und dabei einen angeklebten Mario-Schnurrbart zu tragen. Der N-ZONE-Profi hat sich getäuscht, wie die Zuschriften belegen! Allerdings hätte Christoph um ein Haar gewonnen, denn nur vier Leser haben die irrsinnigen Voraussetzungen erfüllt. Wir gratulieren Tobias Braner, Nicolas Großmann, Patrick Hild und Thomas Noschka zum Sieg. Leider musste zum Schluss das Los entscheiden, denn einer musste – so sind die Regeln! – leer ausgehen.

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Selber schuld: Weil er seine Wette verlor, musste Christoph den NES-Rohrkrepierer **Where Is Waldo?** einmal ganz durchspielen. Immerhin war die Spielzeit mit knapp zehn Minuten nicht allzu lang. Überzeugt euch in der Retro-Rubrik von der nicht vorhandenen Qualität dieses Machwerks.

DIE AKTUELLE WETTE:

Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr lasst euch mit Wii-Zapper in der Hand fotografieren …**
2. **… und zwar vor einer Metzgertheke!**
3. **Eine Angestellte der Metzgerei hält Super Smash Bros. Brawl in der Hand.**

Falls Christoph nicht Recht hat und drei Leser alle oben genannten Ziele dennoch schaffen, verpflichtet er sich, selbst in eine Metzgerei zu gehen und dort die oben erwähnten Ziele zu erfüllen. Zudem muss er sich einen Super-Mario-Bart ankleben, um einen erschwerenden Faktor in die Aufgabe einzubringen.

Also, Leute, strengt euch an, wenn ihr Christoph dieser Situation aussetzen wollt! Und das wollt ihr doch sicher, oder etwa nicht?

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wette schaffen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 31. Oktober 2009 als Mail an spielerforum@n-zone.de!

Wir wollen zeigen, wie die Nintendo-Fans dieser Republik drauf sind. Daher rufen wir zu unserer Leser-Aktion „N-ZONE liebt euer Dorf“ auf. Ihr müsst euch nur vor eurem Ortsschild fotografieren lassen und dabei einen Nintendo-Gegenstand eurer Wahl in die Kamera halten. Unsere Leserin Angelina Eimecke macht's bravourös vor:

Zu gewinnen gibt's natürlich auch was: Rondomedia liebt euer Dorf genauso und verlost zehn Exemplare des Wii-Abenteuers **Firefighter**. Viel Glück!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

- 14 % Preisvorteil!
- Gratis-Prämie!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Exklusiv für Abonnenten: DVD mit jeder Ausgabe!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!

FIFA 10 (Wii)
FIFA 10 bietet grundlegende Verbesserungen des Gameplays, besonders in den Bereichen Reaktionsfähigkeit und Intelligenz. Hiermit setzt **FIFA 10** als Fußballsimulation neue Standards hinsichtlich der Authentizität und ist auch in puncto Innovation und Gameplay der Maßstab. Zuzahlung nur 15 Euro!
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 003722

Cursed Mountain (Wii)
Die spannende Story, die intelligente Steuerung und die tolle Technik machen **Cursed Mountain** zu dem Core-Gamer-Titel 2009 für die Wii, der die Messlatte für zukünftige Spiele dementsprechend hoch legt. Hier ist sie, die lang ersehnte Abwechslung im Wii-Spieleangebot!
Zuzahlung nur 15 Euro!
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 003711

Mushroom Men (Wii)
Während sich die DS-Version stärker auf das Entdecken und Kämpfen konzentriert, entwickelt die Wii-Fassung die Geschichte um die intelligenten Pilze weiter und setzt verstärkt auf Story-Elemente. Protagonist Pax schlittert von einem Abenteuer ins nächste, nicht ahnend, dass nur er seine Art retten kann.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 003636

New Play Control Pikmin 2 (Wii)
Captain Olimar kehrt auf den Pikmin-Planeten zurück, diesmal in Begleitung seines Assistenten Louie. Bei ihrer Schatzsuche helfen ihnen neue Spezies der blumenartigen Pikmin. Dabei gilt es, die Point&Click-Möglichkeiten der Wii-Fernbedienung ebenso kreativ wie geschickt einzusetzen.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 003647

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!
(€ 54,70/12 Ausg.; Ausland: € 66,70/12 Ausg.; Österreich: € 62,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie | Prämien-Nr.
Lieferung nur, solange der Vorrat reicht

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

❑ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

PN PR 52

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

DVD ABSPIELBAR AUF PS3, PS2, XBOX, XBOX 360, PCS MIT DVD-DRIVE, DVD-PLAYERN

MARIO UND SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN

FIFA 10

MARIO UND LUIGI 3

POKÉMON HEARTGOLD ...

THEMA DES MONATS

Mario & Sonic
- bei den Olympischen Winterspielen
  - Die Disziplinen
  - Das Drumherum
  - Die DS-Fassung

VORSCHAU

Pokémon HeartGold & SoulSilver (DS)
Tony Hawk: RIDE (Wii)

TEST

FIFA 10 (Wii)
Guitar Hero 5 (Wii)
Kirby Super Star Ultra (DS)
Mario & Luigi: Abenteuer Bowser (DS)
Pokémon Rumble (Import) (Wii)
Professor Layton
- und die Schatulle der Pandora (DS)

Scribblenauts (DS)
Teenage Mutant Ninja Turtles:
- Smash-Up (Wii)

SPECIAL

5-Minuten-Test-Terrine
Infinite Space (Anime Teil 3)
James Cameron's Avatar
- (Interview mit den Entwicklern)

Kampf der Giganten: Drachen
- (Entwicklertagebuch)

Monster Hunter Tri (Interview)
Spectrobes: Der Ursprung
- Das Besondere
- Das Gameplay
- Rallen und Jeena
- Wer sind die Spectrobes?

Teenage Mutant Ninja Turtles:
- Smash-Up (Entwicklertagebuch)

TRAILER

Abenteuer auf der Delfininsel
Ace Attorney Investigations:
- Miles Edgeworth

CSI: Crime Scene Investigations
Die wahnsinnige Welt des Sports
Firefighter
Free Running
International Athletics
Jambo Safari
Knigge
Let's Party
Mario & Sonic bei den
- Olympischen Winterspielen

Miami Crisis
Mini Ninjas
Pop 'n Rhythm
Rabbids Go Home
RTL Winter Sports 2010
WireWay
Wo die Wilden Kerle wohnen

NICHT ZUM WEITERVERKAUF! NOT FOR RE-SALE!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2009 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE

AUSGABE 11/2009

MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN
MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER | FIFA 10

DVD

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

MARIO UND SONIC
BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN

Wir gehen auf Wii und DS in die Finalrunden!

DVD-COVER SERVICE

LESERZITATE

Sicher stimmt es, dass für die Wii in letzter Zeit eine Menge Schrott erschienen ist, doch hat gerade die gamescom gezeigt, dass sich dies schon bald wieder ändern könnte. So zeigen Titel wie **Tales of Symphonia: Dawn of the New World**, **Monster Hunter Tri**, **Dead Space: Extraction** oder **Red Steel 2** doch sehr eindrucksvoll, dass die Wii auch für anspruchsvolle Games taugt.
ANDREAS

Erst einmal alles Gute zur 150. Ausgabe! :-) Das neue Design gefällt mir viel besser als das vorherige und besonders eure Retro-Berichte in letzter Zeit gefallen mir sehr!
TORBEN

Ich habe mir vor kurzem **Dragon Quest V** gekauft und durchgespielt: Meiner Meinung nach das beste DS-Spiel, schlägt alle **Final Fantasy**-Spiele um Längen.
MARC-ALEXANDER

Ich finde eure Zeitschrift echt klasse und es steht immer etwas Lesenswertes drin. Aber ich hab auch eine kleine Beschwerde. In der Ausgabe 148 (08/09) steht in der Heftvorschau „Import-Test DS Kingdom Hearts 358/2 Days" aber in der Ausgabe 09/09 stand nichts von dem drin. Warum nicht? Hab mich drauf gefreut.
SARAH

Unsere Heftvorschau erfolgt ohne Gewähr. Diesmal war es so, dass die deutsche Version früh erscheinen würde. Wozu dann also noch ein Importtest?
SEBASTIAN STANGE

Gestern habe ich das Media Markt Service Center besucht, um meinen DS reparieren zu lassen. Man sagte mir, es gäbe nur noch eine Pauschalreparatur von Nintendo, die 80 Euro koste. Spezielle Reparaturen an bestimmten Teilen der Konsole seien nicht mehr möglich. Ich finde das wirklich nicht richtig. Man will seine Konsole wieder herrichten lassen und Nintendo macht einem mit hohen Kosten und dem Wunsch, dass etwas Neues gekauft wird, einen Strich durch die Rechnung. Der Höhepunkt ist, dass mein älterer Bruder seinen DS vor nicht allzu langer Zeit reparieren ließ und er musste nur 60 Euro zahlen, eben für einen neuen Bildschirm.
FABIAN

„DAS GANZE ZIMMER SOLL WIRKEN, ALS STÜNDE MAN MITTEN IN EINEM ZELDA-DUNGEON"

EINLADUNG NACH HYRULE

Holerö N-ZONE-Team,
schon seit über 15 Jahren bin ich ein wirklich großer **Zelda**-Fan und immer schon habe ich alle kreativen Neuversuche irgendwie mit **Zelda** verbunden. 2006 war ich schon mal mit meiner **Zelda**-Wand in eurem Magazin, doch jetzt bin ich dabei, dieses Zockerzimmer ganz einmalig zu gestalten. Das gesamte Zimmer soll wirken, als stünde man mitten in einem **Zelda**-Dungeon, mit allem möglichen Merchandising und Spielen zu Zelda. Ich bin zwar noch mittendrin in den Arbeiten, doch auf folgender Webseite kann man regelmäßig schauen, wie weit das Zimmer schon ist: www.wiikend.biz/wiikend-room/
Ich hoffe, die Arbeiten bis November abgeschlossen zu haben. Aber wenn ich euch dann bei uns in NRW begrüßen dürfte, wäre das wirklich klasse. Ich hoffe, ich habe euer Interesse geweckt und ihr stempelt mich nicht als bekloppt ab. Leidenschaft ist Leidenschaft. ;-)
Liebe Grüße aus Wermelskirchen,
SASCHA NEITZKE

N-ZONE: Hallo Sascha, du bist alles andere als bekloppt! Um solch ein Mega-Projekt durchzuziehen, musst du vielmehr ein leidenschaftlicher Fan sein und außerdem ein Händchen für Innenausbau haben. Was wir bislang von deinem Dungeon sehen können, gefällt uns schon mal richtig gut. Wir wünschen dir viel Erfolg bei der Fertigstellung! Melde dich unbedingt noch einmal bei uns, wenn du fertig bist!

WELCHE GITARRE FÜR WELCHES MUSIKSPIEL?

Hallo N-ZONE …
Erst mal Glückwunsch zu den Neuerungen … Sind alle sehr sinnvoll … Am meisten bin ich begeistert vom Testteil … Das Vorurteil ist super!!!
Vielleicht könnt ihr hier noch eine kleine Rubrik einfügen … Und zwar: Ähnliche Spiele mit ähnlicher Wertung … Eventuell auch ähnliche VC- und / oder WiiWare-Spiele …

N-ZONE: Hallo Chrisi … Interessanter Schreibstil … Aber gute Idee … Wir denken darüber nach …

Jetzt aber zu meiner eigentlichen Frage … Geht mal wieder um Guitar Hero / Rock Band … Könnt ihr mir da noch mal auf die Sprünge helfen?! Welche Instrumente funktionieren mit welchem Spiel? Ich habe bis jetzt nur die Wii-GH-Teile und zwei Gitarren dafür … Spätestens wenn Rock Band 2 bei uns erscheint, hol ich mir das auch … Will dann auch ein Schlagzeug haben … Darum die Frage: Funktioniert Rock Band 2 mit den GH-Gitarren und vor

	The Beatles Rock Band	Rock Band	Rock Band 2	Guitar Hero III & W.T.
Beatles-Rock-Band-Instrumente	✔	✔	✔	✘
Guitar Hero World Tour Gitarre	✔	✘	✔	✔
Rock Band 2 Gitarre	✔	✔	✔	✘
Guitar Hero Aerosmith Gitarre	✔	✘	✔	✔
Rock Band Gitarre	✔	✔	✔	✘
Guitar Hero III Gitarre	✔	✘	✔	✔

allem mit dem Drumset von **Guitar Hero**? Oder soll ich mir besser das Instrumenten-Set von **Rock Band 1** holen? Schon mal danke …

CHRISI

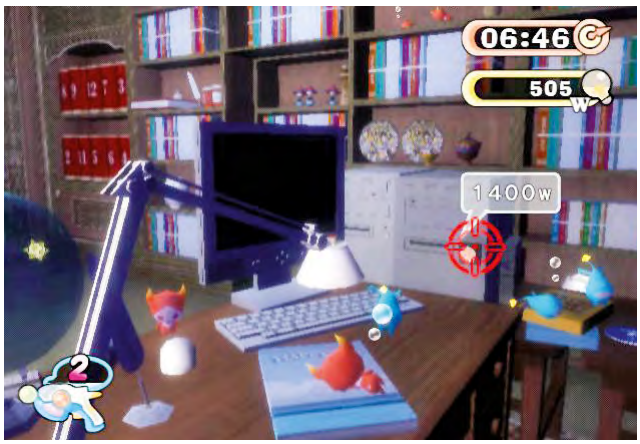
N-ZONE: Die Gitarrenfrage klärt unsere Tabelle. Und bezüglich des Drumkits: Jedes Rock-Band-Drumkit funktioniert mit jedem Rock-Band-Spiel, jedoch mit keinem Guitar-Hero-Spiel. Das Guitar-Hero-Drumkit funktioniert mit jedem Guitar Hero, Rock Band 2 und The Beatles: Rock Band, nicht aber mit dem ersten Rock Band. Und das brandneue Guitar Hero 5 sollte mit allen Instrumenten funktionieren. Ganz schön kompliziert, gell?

ZWEI KLEINE FRAGEN

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ihr habt es bestimmt schon über 1.000 Mal gehört, aber dann sind's halt 1.001 Mal: Ihr seid die besten. Ich habe eine Frage: Glaubt ihr, dass eine Wii-Version von **Pokémon Snap** rauskommt? Ich habe mal eine Werbung in einem Heft gesehen, aber die Wii ist meine erste TV-Konsole. Seitdem wünsche ich mir das Spiel für Wii. Außerdem habe ich ein Problem: In der Ausgabe 10/09 habt ihr **Metroid Prime Trilogy** vorgestellt. Ich möchte es mir jetzt so gerne kaufen, aber meine Eltern erlauben es nicht. Ich bin nur auf eine Lösung gekommen: zwei Jahre warten. Hättet ihr vielleicht eine bessere Lösung?

EUER GROSSER FAN JULIUS.

N-ZONE: Hallo Julius, ein Pokémon Snap für Wii ist nicht angekündigt, obwohl es sicher von der Pointer-Funktion der Wii-FB profitieren würde. Immerhin ist das N64-Original als Virtual-Console-Download erhältlich. Wenn du die grobe Grafik des Klassikers verschmerzen kannst, lade dir den Titel doch herunter. Eine Lösung für das Metroid-Dilemma können wir dir nicht wirklich anbieten, da das Spiel nun mal erst ab 16 Jahren freigegeben ist und wir uns nicht gegen die Entscheidung deiner Eltern stellen möchten. Aber vielleicht magst du deinen Eltern erklären, worum es bei Metroid Prime geht und ihnen sagen, was der Hauptreiz beim Spielen ist – nämlich das Erkunden der Umgebung, nicht das Ballern auf menschenähnliche Gegner wie in vielen anderen Ego-Shootern. Ansonsten kriegst du die zwei restlichen Jahre bis 16 auch noch rum. Wie wäre es etwa mit dem kuriosen Wii-Spiel Elebits? Das spielt sich auch wie ein Shooter, hat eine einzigartige und witzige Spielmechanik und dürfte für unter 20 Euro zu haben sein! USK-Freigabe: Ab 6 Jahren!



Gute Alternative: Elebits spielt sich wie ein Shooter, ist aber ein harmloser Spaß.

DRAGON-BALL-WETTBEWERB

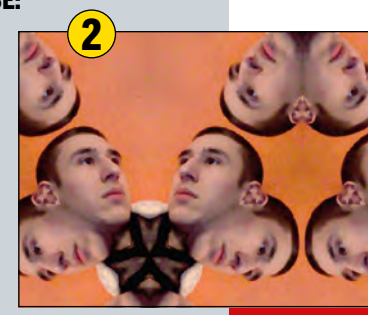
In dieser Ausgabe macht unser DSi-Fotowettbewerb eine kurze Pause, denn Namco Bandai Partners stellte uns dieses Mal derart geniale Preise zur Verfügung, dass wir euch eine ganz spezielle Aufgabe stellen. Bei der dreht sich alles um die beliebte **Dragon Ball**-Serie. Wir suchen passend dazu euer kreativstes Leserkunstwerk! Schickt uns Bilder, Poster, Comics, Lieder, Figuren, Basteleien oder was auch immer euch einfällt – Hauptsache, es geht um **Dragon Ball**!

Die beste Einsendung wird mit dem DS-Titel Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans sowie einem nigelnagelneuen DSi belohnt. Außerdem verteilen wir zwei weitere Spiele an die Plätze zwei und drei.

Schickt eure Kreationen einfach
mit dem Betreff **„Dragon-Ball-Wettbewerb"** an unsere Leserbriefadresse!
Vergesst nicht, euren Namen und eure Adresse anzugeben!

Einsendeschluss: 2. November 2009 | Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

DIE GEWINNER DER LETZEN AUSGABE:



① **Henrik Haäger** ließ seine Plüschfiguren dank DSi-Malerei gegeneinander antreten.

② Ein Leser namens **„Komiker123"** erzeugte diesen coolen Kaleidoskop-Effekt.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST:
Computec Media • Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

DIE Wii IM AUSVERKAUF?

249 Euro waren gestern: Jetzt gibt‘s die Wii für … das weiß niemand so genau!

Christoph: Wer sein N64 am 1. März 1997 gekauft hatte, ärgerte sich grün und blau, denn schon acht Wochen später folgte die Preissenkung um 100 Mark. Bei der Wii hat’s immerhin knapp drei Jahre gedauert. Trotzdem frage ich dich ganz provokant: Wird Nintendos Fuchtelkonsole jetzt langsam verramscht?

Thomas: Wohl kaum! Eine Preissenkung war der Wii nur eine Frage der Zeit – im Falle der sehr erfolgreichen Wii stand Nintendo bislang nicht unter Zugzwang. Man werfe nur einen Blick auf Sony und Microsoft, die bereits mehrere Preissenkungen hatten. Ich sehe das eher so, dass Nintendo sich an die neuesten Preissenkungen der Konkurrenz anpasst, um die Nase vorn zu behalten. Beim Wort „Verramschen“ kommt mir eher der Gedanke an einen Wühltisch – und bis die Wii so weit ist, wird noch einige Zeit vergehen.

Christoph: Ich mahne und warne: Bei Aldi Süd gab es letztes Jahr die PlayStation 2 für 99,99 Euro. Dann zog Media Markt nach und senkte den Preis auf 79 Euro … woraufhin die Albrechts konterten und die PS2 für 77 Euro anboten. Dieses schrittweise Verhökern könnte ganz leicht auch mit der Wii passieren. Aber wusstest du eigentlich, dass Nintendo offiziell gar nicht den Preis gesenkt hat?

Thomas: So ungern ich dir auch zustimme, aber die Gefahr einer Preisschlacht à la PS2 könnte bestehen – in zwei bis drei Jahren, wenn ein Nachfolger auf den Markt kommt und die letzte Stunde der Wii geschlagen hat. Nintendo hat die unverbindliche Preisempfehlung der Konsole zwar nicht offiziell gesenkt, verkauft die Konsolen aber billiger an die Händler und überlässt diesen die Preisgestaltung. Ganz sicher rückt Big N die Wii nicht für einen Apfel und ein Ei heraus und bestimmt somit zumindest die Untergrenze des Preises. Für deutlich unter 200 Euro wird’s die Wii so schnell nicht geben, da bin ich mir sicher.

Christoph: Du warst dir auch sicher, dass es niemals eine bessere Konsole als die Dreamcast geben wird … so viel zu deiner Glaubwürdigkeit. Aber jetzt im Ernst: Nintendos größtes Problem ist vielmehr, Spiele zu anständigen Preisen zu verkaufen. Nach fünf Wochen gibt’s doch fast alles für 20 Kröten.

Thomas: Ist das Nintendos Problem oder das vieler Drittheersteller? Besorg mir doch mal ein **Mario Kart**, **Smash Bros.** oder **Galaxy** für ‘nen Zwanni! Bei der Software ist es so wie bei der Hardware: Nintendo bietet Qualität, die stark nachgefragt wird, und kann dementsprechend die Preise nach eigenen Vorstellungen gestalten.

Christoph: Das nützt aber nix, wenn die anderen Hersteller jammern, weil sie zu wenig verkaufen. Dann nimmt ja auch Nintendo weniger Geld ein. Du weißt schon, die Lizenzgebühren sind ja auch immer recht hoch. Wobei … halt! Für uns Spieler ist die Situation doch eigentlich ganz gut so, oder? Wir sparen Geld, und das sowohl beim Konsolen- als auch beim Spielekauf. Warum meckern wir da eigentlich?

Thomas: Und wieder gebe ich dir Recht! Lass uns über die Preissenkung freuen … und der nächste Döner geht auf dich!

Die Preisschlacht tobt: So (oder anders) könnte die Wii bald im Handel verramscht werden.

CHARLES MARTINET

Dieser Mann spricht Mario – und das schon seit 20 Jahren. Nach dem Interview waren wir uns einig: Martinet kann mehr als nur „It's a me!" und „Jippiiiie eee". Und: Er muss seinen Job einfach lieben!

N-ZONE: Mister Martinet, wie ist das eigentlich, wenn man die berühmteste Figur der Videospielbranche synchronisiert? Ertappen Sie sich manchmal dabei, wie Sie in alltäglichen Situationen – etwa beim Einkaufen – wie Super Mario sprechen?
Martinet: Ich führe die ganze Zeit Selbstgespräche als Mario! Dann sage ich so Sachen wie „Let's go!", „Mamma mia!", „Wooo-hoo!" oder „Come on!". Das mache ich ständig. Dann kommt es aber manchmal auch vor, dass ich morgens aufwache und eher wie Wario gelaunt bin: „Grrrr ... Aus dem Weg! Wo ist mein Kaffee?" Aber ich kann euch eines versichern, ich bin mehr Mario als Wario oder Waluigi – wobei Waluigi natürlich auch nicht übel ist *(imitiert Waluigis hämisches Grinsen und wirkt dabei so, als könnte er ständig zwischen seinen Stimmen „umschalten").*

N-ZONE: Erklären Sie uns, was passiert, wenn ein Spiel vertont werden muss! Was läuft da ab?
Martinet: Der Prozess, ein Spiel zu machen, ist extrem spannend! Ich werde angerufen und fliege dann zumeist nach Seattle oder Japan. Schon beim Eintreffen erwartet mich eine riesige Sushi-Platte – wir essen also und sehen uns dabei ein paar Videos zu den Spielen an. Darin werden zum Beispiel die neuen Moves oder Gegner gezeigt. Wir betrachten auch die Gesichter der Charaktere, studieren deren Bewegungsabläufe und Konzeptskizzen. Beim Vertonen ist dann häufig Improvisieren angesagt: Wir spielen ein bisschen herum, haben Spaß dabei und am Schluss wird alles zusammengeführt. Jedes Spiel braucht dabei unterschiedlich viel Zeit: Manche DS-Spiele benötigen nur vier Stunden, andere Titel beanspruchen dagegen drei Tage, dies wohlgemerkt nur für die Sprachaufnahmen.

N-ZONE: Wissen Sie schon im Vorfeld, um welches konkrete Spiel es sich handelt, oder wissen Sie erst im Nachhinein, was Sie da genau vertont haben?
Martinet: Das kommt ganz darauf an. In vielen Fällen ist das Spiel abgesehen von den Stimmen schon komplett fertig – dann wird nur noch die Sprachausgabe ergänzt, so als ob man einen Kuchen mit einer Glasur verziert. Und manchmal wird die Stimme während der Entwicklung integriert. So lässt sich das Spiel um die Stimme herum bauen.

N-ZONE: Man kennt Sie auch als Stimme in Filmen und Serien. Welche Rolle ist Ihnen am liebsten und welche Projekte kommen als Nächstes?
Martinet: Es stimmt, ich spreche auch manchmal Stimmen im Fernsehen und der Werbung, aber meine Lieblingsrolle ist einfach Mario. Es macht mir so viel Spaß und es ist schön, auf der ganzen Welt Mario-Fans zu treffen, denen die Spiele gefallen. Das ist für mich das Größte!

N-ZONE: In den Mario-Spielen rufen Sie immer nur kurze, abgehackte Phrasen wie „Jippie!", „It's a me!" oder „Wa-hooo!". Wünschten Sie sich nicht manchmal, längere Texte ins Mikro zu sprechen?
Martinet: Wenn ich lange Texte sprechen würde, würden viele Leute in Südamerika, in Afrika oder in Deutschland das nicht verstehen. Wir betonen mit Marios Phrasen und perfekt abgestimmtem Vokabular exakt seine Gefühle und das, was gerade passiert. Das ist für mich das Besondere.

N-ZONE: Als Sie Mario zum ersten Mal vertont haben, waren Sie Mitte 30. Jetzt sind Sie 54. Hat sich Ihre Stimme seitdem verändert, sodass es schwieriger für Sie ist, ihm Ihre Stimme zu leihen?
Martinet: Wie bitte? Meine Stimme hat sich keineswegs stark verändert, hehe! *(spricht wie ein alter Greis und tut so, als trage er ein Gebiss)* Marios Stimme hat sich nicht verändert, weil man als Synchronsprecher ja nur seine Stimme anpasst. Ich denke zum Beispiel selbst, dass sich meine Stimme nicht verändert hat – aber sie hat es natürlich in Wahrheit getan! Wissen Sie, was ich meine? Das Leben geht weiter – und man selbst bewegt sich gleichsam mit. Aber der Charakter, die Werte und Ansichten bleiben unverändert; und genau das zeichnet Mario aus! Das sieht man auch ganz deutlich anhand der Grafiken und der Spielweise: Er ist eben immer noch Mario! Woooohooo! *(imitiert schon wieder Mario und fügt ein paar italienische Brocken ein)*

N-ZONE: Vielen Dank fürs Interview! Für die nächste Ausgabe haben wir übrigens noch ein paar Fragen parat ... Also, bis bald in der N-ZONE 12/09!

WILLKOMMEN IM N-ZONE SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: Exklusiver Kleinkram und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE-Abo Plus

Nur für Abonnenten: Sichert euch die exklusive N-ZONE-DVD und tolle Prämien!

Ein brandneues Layout, ein innovatives Testsystem und grundsympathische Spieleredakteure: Wenn einem so viel Gutes widerfährt, ist das doch ein Jahresabo wert! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel aussuchen. Und wer noch etwas zögert, sich selbst ein Jahres-Abo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo versuchen. Dieses enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie wie das allseits beliebte **Zelda**-Manga oder das N-ZONE-**Pokémon**-Sonderheft. Alle Details, Tarife und Prämien findet ihr wie gewohnt auf abo.n-zone.de.

Premium-Archiv

N-ZONE-Premium verpasst?
So könnt ihr sie nachbestellen!

Coole Poster, Sticker und Pappaufsteller ... In den N-ZONE-Premium-Paketen stecken mehr coole Unique Items als in einem durchschnittlichen **Zelda**-Inventar. Falls ihr eines dieser exklusiven Meisterwerke verpasst habt und diese Lücke unkompliziert füllen wollt: Auf **abo.n-zone.de** könnt ihr euch eines der letzten Exemplare nach Hause bestellen. Allerdings nur, solange unser Vorrat reicht.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter www.n-zone.de eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spielefans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

KidsZone/Kids Gamer
Top-Themen: **Pokémon** oder **Yu-Gi-Oh!?, G-Force, Naruto, Spectrobes, Dragon Ball Z**, Poster, Sammelkarten u. v. m.

play³ 11/09
Top-Themen: **Uncharted 2**, **Ninja Gaiden Sigma 2**, **FIFA 10**, **Assassin's Creed 2**, WWE **Smackdown vs. Raw 2010** u. v. m.

Games & More 11/09
Top-Themen: **Atlantica Online, FIFA vs. PES, Uncharted 2, Muse**, Konsolen-Einkaufsführer, **Avatar 3D** u. v. m.

X3-Sonderheft 10/09
Top-Themen: **Call of Duty: Modern Warfare 2**, **Splinter Cell: Conviction**, **Mass Effect 2**. **Tropico 3**, **Guitar Hero 5** u. v. m.

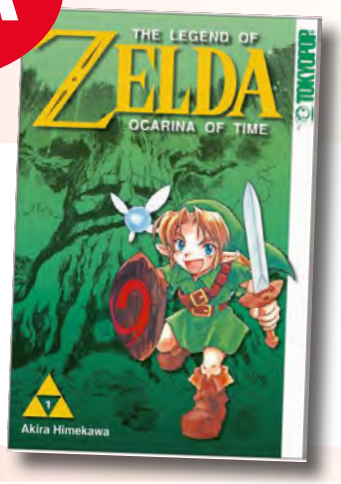
TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE mit DVD plus das aktuelle N-ZONE-Pokémon-Sonderheft oder den brandneuen Zelda-Manga für nur € 10,50!

Das aktuelle N-ZONE-Sonderheft Pokémon

ODER

Der neue Zelda-Manga Ocarina of Time von TOKYOPOP!



Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Miniabo mit DVD für schlappe € 10,50!
Zusätzlich gibt es das aktuelle **Pokémon**-Sonderheft der N-ZONE oder den **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** gratis.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE mit DVD!** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 10,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 54,70/12 Ausg. (= € 4,56/Ausg.); Ausland € 66,70/12 Ausg.; Österreich € 62,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **N-ZONE-Sonderheft 01/09 Pokémon** (Prämien-Nr.: 130901)

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time** (Prämien-Nr.: 003678)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

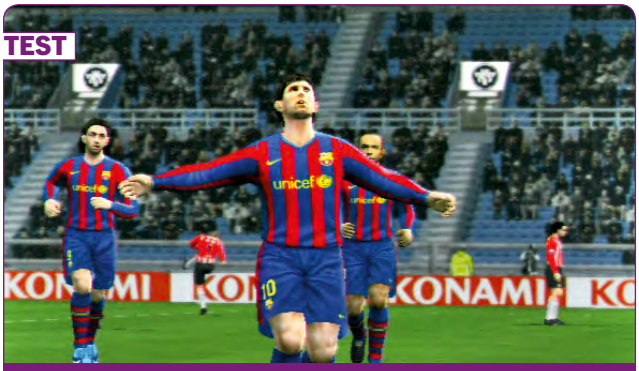
PN MI 16

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 12/09
AB 18.11.09 AM KIOSK

NEW SUPER MARIO BROS.

In unserem großen **New Super Mario Wii**-Test verraten wir euch alles zum neuesten Nintendo-Kracher!



PRO EVO SOCCER 2010

Nach **FIFA 10** muss sich in der nächsten Ausgabe Konamis Fußball-Spektakel im Test beweisen.

DJ HERO

Besser als **Guitar Hero**? Wir nehmen das coole DJ-Game genau unter die Lupe!

CALL OF DUTY: M.W.

Einer der besten Ego-Shooter aller Zeiten kommt jetzt für die Wii!

AUSSERDEM:

Momentan ist das Sonderheft unseres Schwestermagazins play³ im Handel erhältlich, in dem ihr alles über die PS3 Slim erfahrt. Neben umfangreichen Hardware-Tests dürft ihr euch auf eine Zusammenstellung der besten erhältlichen und kommenden Spiele für die PlayStation 3 freuen! Natürlich werden auch Besitzer der alten PS3 ihre Freude mit dem Sonderheft haben!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Games Group Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Sebastian Stange
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Mitarbeiter dieser Ausgabe Christine Donath, Sandra Friedrichs, Pascal Hartmann, Thorsten Küchler, Lukas Löhr, Matti Sandqvist, Tom Sauer
Freie Mitarbeiter Sebastian Billmeier, Christian Schönlein

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Heidi Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Marco Leibetseder

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Christine Alt, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg
Chefredakteur Online Florian Stangl
Projektleitung & Konzeption Florian Stangl (Ltg.), Markus Wollny
Redaktion David Martin, Maik Koch
Programmierung Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert, Barbara Heller
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online
InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Telefon: +49 6151 5002-100, Fax: +49 6151 5002-101
E-Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009

Abonnement
Aboservice Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50 / Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,- / Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50 / Plus-Abonnement € 66,70

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Oboncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY 3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA. PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM

PC – PLAYSTATION – XBOX – Wii – DS – FILM – MUSIK & MEHR

Deutschland € 1,50, Österreich € 1,80, Schweiz sfr 3,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 1,80, Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 2,-

games AND MORE

SPECIAL
Spiel-konsolen-Einkaufsführer
PS3, Xbox 360, Wii: Stärken und Schwächen – jetzt noch günstiger!

Digital Entertainment für alle! **www.cynamite.de** **11/09**

NUR 1,50 €

FIFA VS. PES

Die neuen Folgen der Fußballgames im Test!

UNCHARTED 2

Überragend! Eines der schönsten und besten PS3-Spiele im Test!

TOLLES FREE-2-PLAY-ONLINE-ROLLENSPIEL
SCHICKE OPTIK, FEINE TAKTIK-FEATURES

Atlantica Online

MUSE MIT NEUEM ALBUM

Originell und sehr gut: Das Top-Album **The Resistance**

AVATAR 3D IM KINO

Nach Titanic: Der neue Megafilm von James Cameron!

Jetzt neu am Kiosk!

Für nur 1,50 EURO

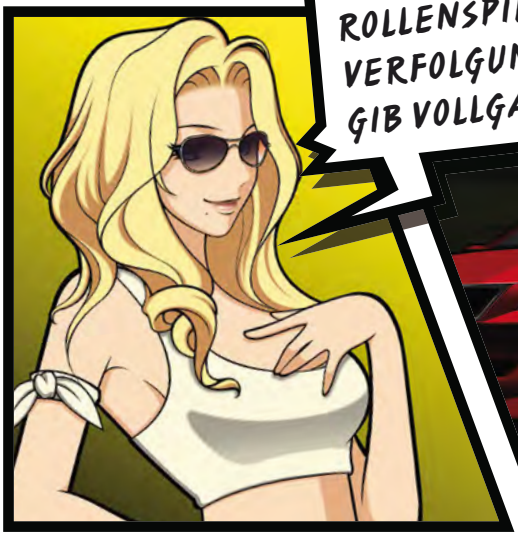
www.cynamite.de

JETZT KOSTENLOS DOWNLOADEN !!!

DRIFT CITY™

POWERED BY GAMES

EINSTEIGEN AUFPIMPEN GAS GEBEN!

WWW.DRIFTCITY.DE

DAS NEUE ONLINE-GAME MIT TURBO-POWER!
DRIFT CITY IST DIE BRANDNEUE MISCHUNG AUS RENN- UND ROLLENSPIEL! GEWINNE RENNEN UND BEHAUPTE DICH IN RASANTEN VERFOLGUNGSJAGDEN - LASS DIE REIFEN ORDENTLICH QUALMEN UND GIB VOLLGAS AUF **WWW.DRIFTCITY.DE**!